LA RIVISTA PER LA TUA CONSOLE

• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NINTENDO • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

GAME power

15

Anno II n. 3 GAME POWER MARZO 1993 Lire 5000

LE DIVERTENTI AVVENTURE DEI TINY TOONS

SNES

SPECIALE LAS VEGAS

TUTTI I GIOCHI DEL '93

BOTTE DA ORBI CON STREETS OF RAGE 2

(MD)

MARIO & YOSHI

ALLA RICERCA DEL TETRIS PERDUTO

(NES)

HELP

22 PAGINE

LE MAPPE COMPLETE DI TAZMANIA (MD) BATTLETOADS (NES)

TERMINATOR ARCADE • PARASOL STARS • PUSHOVER • SPIDERMAN • F-15 • POWERMONGER • ANOTHER WORLD • TAZMANIA • BATMAN RETURNS • BOMBERMAN '93 • RANMA 1/2 2 • WWF • LA SIRENETTA • JETSONS • SMASH TV • COSMO GANG

Pubblicazione mensile-Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NINTENDO • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

GAME power

MARZO 1993

USPI Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile. Autorizzazione Tribunale di Milano nº 784 del 23/11/91

EDITORE RODITORE
STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO

SEDE DELLA LEGGENDARIA REDAZIONE
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413
Fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ PROGRESSO
L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66105090

MEGA DIRETTORE RESPONSABILE(?)
Riccardo "Sean Connery" Albini

(S)COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE
Alberto "Audrey Hepburn" Rossetti

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE
Benedetta "William Hurt" Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Franca "Lauren Bacall" Badioli, Serena "Liz Taylor" Rubini

LA STORICA REDAZIONE
Vincenzo "Harrison Ford" Beretta, Matteo "John Turturro" Bittanti, Andrea "Sean Young" Minini, Paolo "Massimo Troisi" Paglianti, Alex "Gerard Depardieu" Pasetto, Yuri "Noah Hathaway" Abietti, Diego "Diego Abatantuono" Antonelli

INCOLLA-BORATORI
Alessandro "Jeremy Irons" Cattelan, Fabio "Bruce Lee" Massa, Giorgia "Kevin Bacon" Fantin, Fabio "Alec Guinnes" Paglianti, Ravetto "Nagareboshi maboroshi" Bros, Tiziano "Paolo Rossi" Toniutti, Antonio "Roberto Benigni" Loglisci, Giorgio "Kiefer Sutherland" Baratto, Derek dela Fuente

GAME OVER FAN CLUB
Zia Marisa, Il negoziante balordo, Arcangelo Natali, il complessato, Nestore, gli altri li abbiamo venduti alla concorrenza, Francesco, er romano al telefono

ART DIRECTOR
Maria "Hanna Shigulla" Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Jacopo 'Clint Eastwood' Villa, Antonella "Tina Pica" Porfido

FOTOCOMPOSIZIONE: Typing (MI)

STAMPA: Valprint s.r.l.
via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE: SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO

QUESTO MESE

som

Sommario 15

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

L'APPOSTA

L'APPOSTA DI GAME POWER via Aosta 2
20155 Milano Pianeta Terra

Yo, benvenuti gente, entrate pure, c'è spazio per tutti. Hmmm, vedo che l'età media del lettore continua a salire, ormai ci scrivono abitualmente fior di ventenni e alber di trentenni, il che mi imbarazza al cubo. Insomma, continuo a fare (o ad essere?) il classico beota sgnaccasgnacca e adesso scopro che tra chi ci legge ci sono molti, troppi, insospettabili padri di famiglia, astronavi madri, manager edonisti, laureandi in chimica e così via... Cosa ne consegue? Beh, capperi, dovremo adattare la rivista a tutti. Calmi, calmi, non traete conclusioni affrettate, o, peggio, affettate, non abbiamo intenzione di trasformare GP in un Kappa consolare, però ci arrischieremo, pian pianino, a pubblicare articoli e servizi un pochino più "tecnici", e nel contempo a ridurre le stupidaggini fini a sè stesse. Sappiamo cosa potrebbe succedere e non ci piacerebbe. Ma soprattutto, non VI piacerebbe. Per adesso, non preoccupatevi, continuate a fare quello che fate abitualmente, e cioè fateci sapere cosa ne pensate, scriveteci suggerimenti, consigli, osservazioni. Possiamo accontentarvi. Ma soprattutto, possiamo ricostruirlo. Con del buon latte, cacao e una sorpresina, si possono fare miracoli. Parola di MBF. Passaparola.

STREET FIGHTER II

LUCA TIERI -92

SCUSI, C'È UN TRENO CHE VA A CREMA?

Bustrofedico MBF,
(eh, sì, mi spiace, ma anche stavolta dovrai usare il vocabolario): un nuovo anno è appena iniziato e come tutti ho promesso di essere più buono.
Ho appena finito di giocare a *Mickey Mouse: The Magical Quest* su SF e, tradendo i buoni propositi di cui sopra, mi lancio in alcune considerazioni, diciamo così, piccantine riguardo al dorato mondo dei videogame (originalissima definizione, vero?).
Cominciamo subito a legnare le software house: se la Capcom è riuscita a programmare un platform come il topastro con così tante trovate originali (vedi il travestimento da pompiere, quello da alpino, il vento, il tappeto volante etc.) ciò significa che in fondo non è poi così dannatamente difficile creare giochi originali. E sì che di platform ne sono usciti a migliaia!
Non pretendo certo che ogni gioco sia completamente originale, perché oggettivamente ciò non sarebbe possibile, ma che contenga un certo numero di innovazioni "sostanziali" che lo rendono diverso da tutti gli altri giochi dello stesso genere già usciti, questo mi sembra assolutamente normale.
Indubbiamente, non sempre si possono trovare idee nuove nel concept o nel gameplay (del resto le trovate geniali sono tali perché completamente al di fuori della norma e di conseguenza non possono essere la norma stessa). Non dico di inventare *Qix* o *Pacman* ogni giorno, ma neppure di avere seguiti di giochi esattamente uguali ai capostipiti. Sono d'accordissimo con te, MBF (ok, per l'assegno passa stasera a casa mia, NdMBF) a proposito di *Sonic 2* e delle sterili polemiche riguardo le recensioni dell'ex Deejay: prendiamo i vari episodi di *Mario*, in ognuno di essi ci sono cambiamenti non solo formali (migliore grafica, più quadri, etc.), ma anche importanti modifiche di sostanza, ad esempio *Mario Procione*, che mantengono intatto lo stile ed i personaggi del gioco.
Anni fa ci si divertiva con giochi graficamente osceni se confrontati con quelli di oggi, però erano divertentissimi: ora abbiamo stupendi esemplari di tecnica di programmazione che possono definirsi più guardabili che giocabili. Questo potrebbe sembrare un discorso un po' filosofico (continua, continua, NdMBF), ma il fatto che un gioco sia bello o meno lo si misura dalle volte che si schiaffa la cartuccia nello slot e non dalla lunghezza dell'apertura mascellare nel momento in cui si vede la grafica o le rotazioni del game per la prima volta (sicuramente i PR delle varie software house direbbero invece che la bellezza di un gioco non conta, ma contano le vendite).
Secondo punto: i prezzi dei giochi sono troppo alti! Insomma, non vi sembra un pelo eccessivo che il gioco più osceno per Super Famicom costi 80 mila lire?

LA MORALE E' SEMPRE QUELLA

Due turisti si recano in vacanza in Svizzera. Il primo giorno visitano le campagne di Zurigo, meravigliandosi per il fatto che l'erba è tutta gialla e secca. Il secondo giorno visitano Berna e anche qui i prati sono del tutto rovinati. Il terzo giorno, invece, si recano a Locarno, dove trovano erba fresca e verde.
MORALE: L'erba del Ticino è sempre più verde.

Roberto Chiavacci, the man

Questo lo dico non solo per i negozianti, ma anche per le case produttrici. Non voglio fare del gratuito populismo di bassa, bassissima lega, però bisogna tener conto che la maggior parte dei videogiocatori dipende da papi e mami, ha un'età attorno ai quindici anni e quindi non ha capitali da spendere con molta facilità. Quindi un appello: abbassate i prezzi!!!

È ridicolo che un'oscenità come *Hokuto No Ken 6* venga venduta a 180 mila lire, anzi è un furto. Ma la colpa è anche di chi acquista: se le schifezze venissero lasciate sugli scaffali dei negozi dei negozi a marcire le software house eviterebbero di commercializzare porcate, noi di comperare vaccate galattiche e in più avremmo un deciso miglioramento della qualità del software (nessuno oserebbe più far uscire ciofeche che rimarrebbero invendute).

Non ho mai capito, infatti, perché alcuni si precipitino a comprare certi giochi attirati solo dal nome, dal protagonista del game, invece di aspettare di vedere tale gioco, non dico direttamente, visto che i giochi che permettono di provarli "prima dell'acquisto" praticamente non ne esistono, ma almeno di leggere le recensioni o almeno i commenti sulle riviste specializzate (da questo punto di vista voi di Game Power avete un grande "potere" nelle vostre mani "recensorie"). Diavolo, qualche giorno di attesa in più non ha mai ucciso nessuno.

Un'ultima questione: leggo continuamente che il multimedia del duemila, la rivoluzione nei videogame, sarà il CD-ROM, che, però, non riesce a quanto pare, a sfondare (tralasciamo il Giappone che è un caso limite). Mi è venuto un dubbio: non è che non sfonda (anche i continui ritardi nella commercializzazione lo dimostra) per il semplice fatto che la gente "normale", non fanatica, non è per nulla disposta a spendere ALTRI (e non pochi) soldi per aggiungere un qualcosa a ciò che già ha? Insomma, il Mega CD costa pur sempre 500/600 mila, non sono spiccioli. Addirittura, parallelamente, i giochi su CD costano più delle cartucce!!!

Non è che magari la maggior parte dei videogiocatori e più che soddisfatta del livello raggiunto dal software su cartridge?

In aMbito musicale, la situazione è analoga, ed il DAT è il caso più eclatante: quanti sono disposti a spendere un milione di lire per un registratore digitale, per quanto favoloso? Un elite, il resto si accontenta delle normali cassette analogiche. Certo, il DAT è superiore, come è superiore è il CD-ROM rispetto alle cartucce, ma il gioco vale la candela? Non a caso, l'unico CD-ROM diffuso è quello del PC ENGINE, la console che ne trae vantaggio in modo più diretto.

Personalmente sono del parere che la tecnologia del CD-ROM sfonderà, ma non così presto come molti credono (un bel CDpendolino). Congedandomi con un "MTV FOREVER" (soprattutto per Headbanger's Ball) saluto IL redattore di GP.

Biologicamente tuo,

Luca "Digital Master" Maggiolini

P.S. Galavision è messicana e non spagnola (toccato, uno a zero, NdMBF).

P.P.S. Mi spediresti un XBR2 Sony? Ovviamente con il tuo autografo? (ti invio l'autografo di un XBR2, così faccio prima, NdMBF)

Nervo Dario

In questi ultimi mesi sto ricevendo lettere sempre più profonde ed intelligenti, e devo riconoscere che allo sviluppo di questo nuovo trend ha contribuito in maniera non irrilevante l'autore della lettera appena pubblicata. Mi fa veramente piacere che i lettori non considerino l'Apposta solo come una rubrica gestita "dal tizio che ti dice quando esce il gioco": le vostre considerazioni sul "dorato mondo dei videogame", per usare un'espressione del "tizio qui sopra" sono sempre ben accette. Terminato il cappello, passiamo ai numerosi temi della lunga missiva. Sono d'accordo con la maggior parte delle osservazioni esposte (il che mi dà pure fastidio, insomma, devo pure sublimare in qualche modo la mia carica aggressiva repressa stronkando qualcuno, just kiddin'), anche se mi piacerebbe tanto conoscere il criterio in base al quale una innovazione può definirsi "sostanziale" e non accessoria: a tuo parere, The Magical Quest è un gioco veramente originale. Hmmm, personalmente lo ritengo favoloso dal punto di vista grafico (non è un caso che si sia cuzzato il GP's ANIMATIONS AWARD 1992), ma non radicale distruttivo. Il fatto stesso che parte della critica (anche italiana) lo ha giudicato come un gioco da 80%, testimonia che NON è, oggettivamente parlando, un CAPOLAVORO. Non vorrei che la linea di demarcazione Originale/Non Originale della quali parli fosse non una convenzione, ma una mera opinione e, come tale, troppo soggettiva ed arbitraria. Creare un gioco innovativo, un'idea nuova non è per niente facile; creare un genere nuovo senza con questo impiegare nuove tecnologie, è DANNATAMENTE difficile. È proprio per questo che a GP stiamo valutando un modo più intelligente di giudicare il software: troppo spesso capita che ci si faccia prendere dall'hype attorno ad un nuovo gioco, che magari si becca il Powergame più per grafica/animazioni che per effettiva giocabilità ed originalità.

E ciò è successo soprattutto con il Super NES. Abituati allo standard del Mega Drive, molti, me compreso, sono rimasti talvolta abbagliati dalle rotazioni, dalle zoomate, da tutti quegli effetti speciali del SNES, dimenticandosi che esse sono "di serie" sulla macchina, e quindi dovrebbero influire sul punteggio globale in modo molto meno rilevante. Si rischia di comprare un gioco solo per gli special f/x: che è come dire di un film, "la trama era scontata, banale, noiosa, ma gli effetti speciali galattici". Con una differenza: il biglietto del cinema costa dieci carte. Il videogioco dieci volte tanto.

ALLORA, ERAVAMO IO, STEFANO E MASSIMO...

Simpaticissimo MBF,

chi ti scrive è un ragazzo di vent'anni appassionato di videogiochi dai tempi di Pong. A quei tempi non riuscivo a distinguere un buon prodotto da uno scadente, mi limitavo a giocare senza lamentarmi della grafica, del sonoro, della collisione (allora davvero pietosa) e della lentezza.

Veluti Paolo

Con il passare degli anni grazie alle esperien-

A DOMANDA RISPONDE

"Qual è il miglior gioco di calcio per Mega Drive?"

Daniele Andrade, MS

Non è ancora sul mercato, direi... World Soccer *è preistorico, molto semplice, ma giocabile (68%) e ricorda vagamente* World Cup *della Tekkhan, il coin-op, mentre* European Cup Soccer *(aka World Trophy Soccer, Virgin) è graficamente più carino, ma non è che una versione consolare del mediocre gioco di calcio a scrolling orizzontale per Amiga,* Manchester United*, della Krysalis. Decisamente sconsigliato* Tecmo's World Cup*, ridicolmente facile. È in arrivo una simulazione calcistica dalla Accolade, mentre l'Acclaim starebbe prendendo in seria considerazione l'ipotesi di realizzare una versione del prossimo* World Caliber Soccer *(SNES) anche per MD. Ma io aspetterei l'uscita ormai imminente di* Kick Off *(US Gold, vedi GP14), e, quella probabile, di* Sensible Soccer *(Virgin) ?...*

"Esiste un gioco alla *Zelda* per MD?"

Davide "Solo" Soletto

Checka Landstalker*, sedici Megabit, di cui è imminente la versione americana. La serie* Phantasy Star *è fantastica, anche se meno geniale di quella della Nintendo. Su un piano leggermente diverso ti citerei* Shining in the Darkness *e* Shining Force*... hai solo l'imbarazzo della scelta...*

"Visto che uscirà *Final Fight* per Mega CD, è possibile una versione deluxe su cart anche per Super NES, finalmente?

Attilo Sbriglione, Foggia

No, mi spiace. Forse però ti farà piacere sapere che è in arrivo Final Fight 2*, proprio per la tua console. La Capcom permetterà il gioco multiplo (two players on screen at once), riproponendo Cody e Haggar in una nuova serie di avventure. Data d'uscita: giugno 1993.*

AD PERSONAM

Il box del mese è dedicato ad un fantomatico *Akuma*, autore di una lettera molto interessante, ma in molte parti TROPPO pungente nei confronti di alcuni distributori italiani di console e della loro campagna pubblicitaria. Per la maiella, c'è modo e MODE 7 per dire le cose... Comunque le tue considerazioni sul microprocessore del SNES sono molto interessanti e meritano certamente la pubblicatio, anche se permangono dubbi sull'asserire che il SNES sia un 8-bit. Comunque, fatti risentire, fratello, sei del gruppo.

"Per chi non lo sapesse, il microprocessore 65816 utilizzato nel Super Famicom, benché possieda della caratteristiche da 16-bit ed un bus indirizzi da 24-bit, è UN OTTO BIT. Si tratta infatti di un derivato della famiglia 6502 (che, lo dovreste sapere tutti, è un otto bit). Se non ci credete (ma potete controllare facilmente su un qualsiasi Data Book), potete aprire una cartuccia e contare il numero dei piedini della rom. Un bus di dati a sedici bit come quello del Mega Drive, richiede una ROM con un bus da altrettanti bit. Ciò comporta la necessità di un integrato con almeno 40 pin, mentre le rom dei giochi del Super Famicom sono da 32 (o 34/36) piedini. Questo non vuole ovviamente dire che il Super NES sia una macchina inferiore, ma voglio far notare che non è solo il microprocessore a fare la console, ma sono i chip grafici e sonori a farla (la Sega ha quindi perfettamente ragione ad affermare che il Mega Drive è la console a sedici bit più venduta nel mondo). Probabilmente il microprocessore che verrà usato nel CD per il Super Famicom sarà il 65832, ulteriore evoluzione del 6502, ma con bus dati full 32 bit.

Per quanto riguarda coloro che si ostinano ad affermare che il Neo Geo è un 24 bit: ma dico, a scuola non vi hanno insegnato che le somme si fanno tra elementi omogenei?!? Facile, sommando gli 8-bit dello Z80 (e non ZX80) ai 16 del 68000, si ottengono 24-bit... Lo Z80 presente nel Neo Geo serve solo a gestire il suono (ovvero della gestione dei numerosi canali audio e della produzione di suoni campionati), ma voglio farvi notare che anche il MD possiede al suo interno uno Z80, che oltre ad assicurare la compatibilità con il Master System, come nel Neo Geo, si occupa della gestione del suono.

Un'ultima cosa, ma lo volete scrivere che i MD europei girano 20% più lentamente di quelli del resto del mondo e che l'immagine è più stretta a causa dello standard video Pal? (Akuma)"

Lasciami precisare quanto segue:

a) La lentezza (che è del 17%, per essere precisi) dei MD europei è nota ormai alla stragrande maggioranza dei lettori, non possiamo ripeterlo ogni mese.

b) Il Super NES vanta due microprocessori oltre al 65C816 (uno video e uno audio Sony,a sedici bit, digitale). La CPU centrale è un sedici bit customizzato del SNES che ha 1024Kbit RAM, e i due "gregari" 512k bit ciascuno. Il MD (il cui cuore è un MC68000) vanta anche esso due processori aggiuntivi (per un totale di tre). Quello centrale ha 512Kbit di RAM, supportato dal secondo con 512k bit di RAM per il video e un terzo con 64Kbit RAM per l'audio (sviluppato dalla Yamaha,a 8-bit, stereo, ma non digitale, 2.5 volte più lento di quello della Sony sul SNES).

c) Il clock del MD è più veloce di quello del SNES (7.6 MHz contro i 3.6 del sedici bit Nintendo), ma ciò significa poco o niente. La CPU del SNES ha un accesso diretto alle informazioni molto più veloce di quello del MD (88% per essere precisi). Quindi il SNES può giostrare una quantità di dati assai maggiore rispetto al MD ad un tempo. Ciò si traduce nel fatto che il Super NES può mostrare su schermo il 60% di oggetti in movimento in più rispetto al MD (non è un caso che un gioco simile ad F-ZERO su MD non sia ancora uscito).

Tutte queste notizie sono state tratte da un recentissimo e specialistico studio della Booz-Allen & Hamilton Inc, una società che svolge analisi tecniche tra le più importanti d'America. MBF.

ze accumulate ho raggiunto un livello di maturità tale da ridurre drasticamente la "lista dei giochi da comprare", sono diventato più selettivo come lo sarai certamente tu e tutti i redattori. Prima di un acquisto considero (oltre alla software house) la qualità grafica, il sonoro, la giocabilità, il prezzo e non per ultima, l'ORIGINALITÀ. È proprio di questa che vorrei discutere perché se ne parla poco, troppo poco, nonostante sia un essenziale parametro di giudizio.
Capisco che questa non è il tipo di lettera che preferisci (direi il contrario, NdMBF), non è sintetica, non pone domande specifiche, ma non è neanche polemica o tendente a stabilire graduatorie fra console (non è neanche scritta a macchina!), è solo indirizzata ad un lettore maturo, ma non troppo, a cui piace riflettere e divertirsi al tempo stesso, e, quindi, alla redazione e a gran parte dei lettori di GP. Quale o quante console io possieda non ha importanza, perché questo è un discorso generico che riguarda i VIDEOGIOCHI nella loro totalità, come può riguardare anche il mondo del cinema, dei fumetti ecc.
La parola "originalità" non è riferita al genere di un gioco, ma alla sua struttura, ai suoi particolari, ai suoi singoli elementi innovativi, purché rilevanti. L'originalità a cui mi riferisco, è l'elemento che distingue e rende ugualmente apprezzabili due giochi simili, cioè dello stesso GENERE.
Può sembrare un discorso ovvio, anzi lo è, ma la sua chiarificazione serve a far risaltare alcune contraddizioni strutturali della rivista, ad esempio: Sonic e John Madden Football (due generi diversi) hanno meritato, rispettivamente, 95% e 93%. Altri giochi, altri numeri: Sonic 2, 89%; John Madden '93, 92%. Commenti: Sonic 2, uguale al precedente in struttura e in giocabilità, mentre JMF'93 presenta delle "modifiche prettamente cosmetiche e non di sostanza".
Non ti sembra questa una contraddizione?
Non intendo alzare il voto dell'uno o abbassare l'altro, anche perché non ne ho il diritto e rispetto le decisioni di altri se sono frutto di un ragionamento, voglio solo farvi notare queste divergenze.
Si SCONSIGLIA ai possessori dei precedenti JMF di acquistare l'ultima versione perché "inutile", pur restando un gioco da 92%. Perché allora non si consiglia a chi non ha mai giocato a Sonic (cosa alquanto improbabile, ma lo stesso dicasi per JMF) di comprare il seguito in quanto è un ottimo prodotto e sicuramente migliore del precedente? Per "ottimo prodotto" intendo almeno un Power Game da 93% in su. Certamente chi ha giocato e risolto il primo Sonic è rimasto deluso da un seguito solo esteriormente migliore, ma lo stesso dicasi per i giocatori di JMF (e non fare lo stesso sbaglio di altri che ritengono i seguiti di JMF non come tali, ma come "nuove versioni", perché sono sempre 85.000 lire che escono dalla nostra misera saccoccia!). A questo punto, che fare? Considerare i seguiti come dei giochi "a sé" e limitarsi a valutare le qualità intrinseche senza considerare l'elemento originalità? "Sarebbe insensato", ti risponderei. Un seguito è tale proprio perché nasce e si basa sul suo precedente, anche per scopi pubblicitari, e non lo si può quindi esimere da un confronto. Come tu giustamente hai detto "non avrebbe senso premiare un gioco del genere" (un buon genere, intendevi) "con il massimo delle onorificenze possibili" (Esagerato!) se "il parametro originalità è gravemente insufficiente".
Io non intendo criticare i giudizi, ma solo la politica con la quale vengono espressi, che è, a mio parere, CONTRADDITTORIA.
Avrai forse letto tra le righe che trovo la tua politica di giudizio la mia preferita, ma qui lo dico e qui lo nego, non vorrei essere motivo di polemiche stupide ed inconcludenti a difesa dell'uno o dell'altro videogioco o redattore, in fondo il voto è solo un consiglio, una critica e non un marchio che pregiudica il personalissimo giudizio finale di noi videogiocatori.

Marcello Cangialosi (Taranto)

P.S. Street Fighter 2 per NES esiste (vedi il numero di

Pastore Davide

LA BEOTATA DEL MESE?

Street Fighter 2 per Super NES. Un puzzle game ingiocabile. Davide "Solo" Soletto

novembre della rivista giapponese THE SUPERFAMICOM, altro che "forget it!"). Ciao! (se non vedo, non credo: al CES di Las Vegas la Capcom ha smentito qualsiasi versione ad 8-bit di Street Fighter 2, NdMBF)

Wow, sono reduce da un'infuocata riunione redazionale il cui obiettivo era anche aggiornare o modificare i metodi di giudizio di GP in base alla rivalutazione di numerosi parametri fino ad oggi considerati praticamente ininfluenti (tra cui, appunto, l'originalità e il rapporto qualità/prezzo) e la tua lettera si presenta come un deus ex machina. Finalmente riesco a vedere la luce, chiara, illuminante.
C'è chi ritiene, all'interno della reda stessa, che giochi come John Madden Football o la serie NHL Hockey siano da apprezzare perché aggiornano statistiche e aggiungono squadre assenti negli episodi precedenti. E fin qui il ragionamento non è neppure errato, ma ciò cozza contro la dura realtà del prezzo del gioco: vale la pena spendere almeno 80 carte per un semplice aggiornamento (perché nella maggior parte dei casi è così)? Si può rispondere in due modi. Il giocatore MEDIO che possiede uno degli episodi precedenti ti spara un "NO WAY, mi basta JMF'92!". Ok. Al contrario, il fanatico (incarnato, nel nostro caso, dall'autore della recensione, ovvero l'"esimio diretur" Rical, piano con le critiche, mettetevi nei miei panni, scherzo), ragiona in modo differente. Colui che segue codesto sport con maniacale passione, considera John Madden '93 un acquisto diciamo preventivato, d'obbligo, necessario. Chi compra tale gioco, molto probabilmente comprerà anche il quarto episodio, se mai ci sarà. Per l'aficionado il fattore originalità coincide con l'aggiornamento sistematico delle squadre in memoria. È evidente che, se le software house insistono con questa politica, significa che rende. Esse hanno un'utenza certa (i maniaci), ed una potenziale: il terzo episodio della serie di JMF è tecnicamente migliore dei primi due, ed è chiaro che chiunque sia interessato ad un gioco di questo genere, NON possedendone altri analoghi, si indirizzerà verso quello che è considerato "IL football del MD". E nella recensione quanto esposto veniva chiaramente esplicitato.
Il discorso è analogo per NHL Hockey '93: giudicarlo come "il migliore gioco di simulazione sportiva del 1992" assume un senso se chi lo ha votato non possedeva il titolo precedente, come nel caso del sottoscritto. Per quanto riguarda Sonic 2, la situazione cambia, in modo decisivo. Mentre John Madden '93, come abbiamo già visto, è un gioco che non ha difetti sostanziali (il secondo episodio ha risolto quei pochi del primo, il terzo non è che una versione deluxe del secondo), Sonic 2 ha mantenuto gli identici (e non irrilevanti) difetti del primo, anzi, dal momento che il gioco ha dimensioni doppie rispetto al primo (Sonic, 4Mbit; Sonic 2, 8Mbit) si potrebbe paradossalmente affermare che nel sequel i problemi sono raddoppiati.
Sonic ha stupito il mondo perché si trattava un gioco veramente INNOVATIVO ai tempi (si era mai visto un platform così veloce e radicale, prima, su una console da casa? Direi di no), e per questo la stra-grande maggioranza delle recensioni ha posto in secondo piano uno dei difetti strutturali del gioco, ovvero la sua estrema facilità. Ricordo che parte della critica specializzata ha concluso il proprio commento con affermazioni tipo "se non fosse stato così facile, sarebbe stato perfetto", o giù di lì.
Orbene, Sonic 2 presenta lo stesso, irritante difetto: è altrettanto facile e si finisce in un giorno. Cicca cicca. E stavolta il capitale investito nell'acquisto del videogioco non viene sufficientemente ammortizzato: Sonic 2 difetta di un adeguato numero di trovate originali (Miles è accessorio, così come lo è la partenza da fermo di Sonic). Il tanto decantato split-screen, che doveva costituire il pezzo forte del gioco, si è rivelato un fallimento.
Riassumendo per la settima (e mi auguro ULTIMA VII) volta: Sonic 2 è sconsigliato a chi possiede il primo episodio, e, in termini assoluti, non si merita il Powergame. Ma se volete comprarlo, fate vobis, of course. Se JMF'93 soddisfa (almeno teoricamente) il maniaco della serie sportiva quanto il neofita che si accosta per la prima volta al football videoludico (JMF'93 è la migliore simulazione di football per Mega Drive mai uscita), Sonic 2 POTREBBE non soddisfare il maniaco della serie platform, ma solo (e anche questo è da vedere) il neofita che non ha mai visto Sonic (ma come tu stesso sottolinei, Sonic è un sinonimo di MD, molto più di John Madden Football aggiungerei io, per cui puoi trarre le conclusioni da solo).
In quel caso, non lamentatevi: vi avevamo avvertito. Comunque è sempre preferibile comprare un gioco scoprendo che è addirittura più galattico di quanto la recensione aveva messo in luce, anziché realizzare che i giudizi del recensori non erano del tutto giustificati, non vi pare? Punto a capo.

Gianluca Squicquaro

THE LAST WORD

Gheim Paua vi ha presentato l'Apposta, rubrica epistolare interattiva curata dal Bitta, ma realizzata da tutti i lettori sparsi sulla penisola. Ci ritroveremo puntuali tra un mesetto circa (e non circo, anche se il clown c'è) per cui scatenatevi con disegni, buste colorate, vignette, fotografie, tutto fa brodo (vegetale, s'intende). E non dimenticatevi: GIOCARE È POTERE, e se lo dice Game Power, e vero.

EUDEMONISTICAMENTE VOSTRO, MBF

A SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER

2 MOTORI A SCELTA:
50cc e 100cc

8 PERSONAGGI CONOSCIUTI
E CON CARATTERISTICHE DI GUIDA
DIFFERENTI

19 PERCORSI
+ UNO SEGRETO

POSSIBILITÀ DI MEMORIZZARE
I MIGLIORI TEMPI

TOP SCORE CON COPPE
E TROFEI VINTI

- POSSIBILITÀ DI GIOCARE IN 2 CONTEMPORANEAMENTE
- 4 GIOCHI IN 1: "Gran Premio Mario Kart" singolo o in due; "Gara a Cronometro"; "Gara a due" e "Battaglia".
I giochi aumentano, il divertimento si moltiplica.

Nintendo®

IL NUMERO UNO NEL MONDO

ON SUPER NINTENDO LA SFIDA

DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA

SPECIALE

CES

NEWS ANTEPRIME

A CURA DI MATTEO BITTANTI

CES: no, non si tratta di un nuovo nome delle pilloline lassative per le quali basta solo la parola, ma delle iniziali del Consumer Electronic Show, forse la più importante manifestazione a carattere videoludico del pianeta Terra, la cui edizione invernale si tiene, ormai da qualche anno, nello stato del Nevada e precisamente a Las Vegas. Ovviamente parliamo degli States... Potevamo forse mancare? Ma che domande! Game Power era ovviamente presente nientepopodimeno che con il suo leggendario megadirettore, Rical, in arte Riccardo Albini, strappato a forza da una slot machine e riportato a casa giusto in tempo per riferire quanto segue... Siete pronti per le news più sugose mai apparse su GP... Non ci credete? Check'em out, homeboys!

Ecco una veduta da cartolina del Convention Center di Las Vegas in cui si è tenuta l'edizione 1993 del CES.

NINTENDO

CES NEWS ANTEPRIME SPECIALE

La Nintendo ha deluso tutte le aspettative di coloro che erano in attesa di almeno un prototipo funzionante o un'immagine della periferica CD-ROM attualmente in fase di sviluppo. Nisba, nothing, rien, niet, nada, 'na fava. Per ora, la grande N del divertimento elettronico è evidentemente decisa a combattere (e possibilmente vincere) la "madre di tutte le guerre", ovvero Super Nintendo versus Mega Drive solo con software su cartuccia. Basterà ora che la Sega ha cominciato a blastare in modo pesante, introducendo il Mega CD?
La periferica degli allevatori di *Sonic* è stata accolta con grande entusiasmo e sta cominciando ad ingranare di brutto: date un'occhiata ai giochi in arrivo per farvi un'idea... E la Nintendo? No Comment, rispondono implacabili i pierre dei manager di *Mario*, mordendosi il labbro... Ma ecco che il vice presidente della Nintendo si fa avanti con fiero cipiglio: pelata a stelle e strisce, orecchie impenetrabili e sguardo furbo come quello di un porcospino blu; Peter (Pan? Parker? Gabriel?) Main, giustifica così il ritardo, o presunto tale, riguardante il lancio ufficiale dell'unità CD-ROM per il Super Nintendo: "Il nostro successo è basato sull'abilità nello sviluppare giochi che divertono per un numero ragionevole di ore ad un prezzo abbordabile". E fino ad ora la Nintendo, fedele alla filosofia zen, ha applicato la strategia del "WAIT AND SEE" (stoppati ed aspetta), osservando tutti i vari sistemi lanciati dalla concorrenza (CD-I Philips, CDTV Commodore, Mega CD Sega, Turbo CD e DUO Nec), e sviluppando, nel contempo, qualcosa di più sofisticato. "Il nostro obiettivo è essere i migliori, non i primi", il buon Main se la tira solo un pochino, ma il mercato, fino ad ora non lo ha mai smentito.
Dopo aver abbandonato l'idea di lanciare una periferica digitale a 16-bit per Super Nintendo, la casa giapponese, come Game Power aveva anticipato con largo anticipo, è passata allo studio di un CD-ROM a 32-bit, basato sulla tecnologia XA Bridge, capace di sfornare giochi sei, sette, OTTO volte più veloci di quelli che attualmente "girano" sulla console. Voi lo immaginate un *F-Zero* otto volte più veloce? Aaayeah! Ma quando vedremo tutto questo ben di Dio?
Sentiamo il parere di Michele l'Intenditore, ovvero Lee Isgur, che, nonostante il nome è il responsabile (insieme al plastico Rod Atamain) del settore Investimenti della Nintendo: "nonostante tutto il rumore che si sta facendo attorno ai CD-ROM, il settore non esploderà che tra il 1994 e il 1996". Il fratello non si sbottona più di tanto, ma ci pensa Bob Klieber, che segue il settore da anni a gettare benzina sul fuoco: "Il Mega CD è un sistema decisamente 'debole', mi chiedo se la gente sia disposta a spendere tutti quei soldi ($300, circa 450 mila lire, NdR) per una periferica che permette di far girare giochi solo marginalmente migliori". Mmmmm, il tizio è chiaramente di parte, questo è chiaro, ma ha comunque messo in luce un fatto importante: mentre il Mega CD sembra essere una periferica "e basta", l'atteso CD-ROM per Nintendo potrebbe raddoppiare le potenzialità di una console già massiccia in sé e rinnovarla completamente: 32-bit significa svolgere le stesse funzioni di un sedici bit in METÀ tempo, fate un po' voi... Ma il Mega CD è un dato di fatto e così lo sono le quintale di giochi che stanno uscendo, mentre il CD-ROM Nintendo resta solo un mucchio di belle parole, almeno per ora... E comunque i simpaticoni non hanno ancora risposto: quando uscirà?
Come abbiamo detto, mister Nintendo non ritiene che Mega Drive + Mega CD possano compromettere il successo del Super Nintendo. Ottimismo senza limitismo (?), oppure i jappo hanno il solito asso nella manica? Pare ancora di sì: nel 1993 potremo vedere giochi che sfruttano tutte le potenzialità di quel famoso CHIP SUPER FX del quale abbiamo cominciato a parlare mesi fa. Il "chippone" permette di realizzare animazioni 3D a poligoni pieni che sulla carta rivoluzioneranno il concetto del videoplaying e che avranno un effetto ancora più dirompente del fantastico MODE 7 (capacità di zoomare e ruotare di 360 gradi lo schermo, ormai accessibili anche al Mega CD). Il primo gioco che sfrutterà la nuova tecnologia è *Star Fox*, che sarà commercializzato al prezzo di $59 (circa 90 mila lire, in media con tutti gli altri giochi per SNES), smentendo le voci che parlavano di costi proibitivi per l'utente. La "Volpe Stellare" ricorda moltissimo il mitico *Starblade* della Namco (il coin-op) e si annuncia altrettanto veloce e cattivo: l'imperatore Androv vuole assoggettare il pianeta Raitto, ed ovviamente voi, fedeli alla teoria che "prevenire è meglio di curare", vi scaglierete contro le forze nemiche ancora prima che sferrino il loro attacco risolutivo. Come avrete visto dalle foto pubblicate in esclusiva sul numero scorso di Gheim Pauà, il gioco sembra galattico al cubo. Radicalmente vettoriale.
Concludiamo in bellezza: come già saprete, *Zelda* arriva sul Game Boy! Il primo episodio "portatile" della serie fantasy più formaggiosa del mondo si intitola *The Legend of Zelda: Link's Awakening* ed uscirà a giugno. *Zelda* in bianco e nero è la cart da quattro Megabit della Nintendo per GB (la prima è *Super Mario Land 2*, 97% GP13).
Ed il CD, insistiamo ancora sbigottiti? "A giugno si vedrà", conclude Peter Main con un sorrisino diabolico...

Star Fox: la volpe stellare della Nintendo! Il primo gioco che sfrutterà il Chip Super FX.

Dinosair

Scatenatissima SEGA! Se la Nintendo sul settore hardware temporeggia, i creatori del Mega Drive hanno annunciato una serie di novità radicali distruttive. L'attenzione generale era tutta per il Mega CD, disponibile sul mercato americano da qualche mese, che ha letteralmente entusiasmato la critica (Electronic Gaming Monthly, Die Hard Fan, High End Mag, solo per citare qualche rivista del settore, lo hanno definito la "migliore periferica del 1992"). In meno di sei mesi potremo mettere le mani su almeno 50-60 giochi su CD e come era già successo in occasione del lancio del Mega Drive stesso, la Sega è riuscita ad accumulare un certo vantaggio sul suo diretto inseguitore, un certo Nitrendo, Innuendo, Nintendo, un nome simile...
Commercializzato lo scorso Novembre, il Mega CD ha venduto qualcosa come 35,000 unità in due giorni (!), e mentre scriviamo ha raggiunto quota 200,000. Le previsioni parlano di almeno un milione di Mega CD venduti nel 1993 in USA! Per darvi un'idea di come gli yankee stiano prendendo sul serio il neonato settore dei multimedia, vi basti sapere che la Sony ha trasmesso su uno dei maxischermi alla *Blade Runner* di Times Square (NY) l'anteprima di *Sewer Shark* per Mega CD. Intanto *Night Trap*, uno dei primi titoli su CD, ha ricevuto un riconoscimento dalla prestigiosa rivista Videogames and Computer World come "Gioco più Innovativo del 1992", e *Cobra Command* (aka *Thunderstorm FX*) è stato definito il "gioco con la colonna sonora più bella dell'anno" da Game Informer. Bella storia.
Ma proseguiamo: la Sega renderà disponibile il prossimo Natale la prima periferica di Realtà Virtuale per il Mega Drive! Basata su una sofisticata tecnologia fino ad oggi accessibile solo a pochi eletti, la "macchina dei sogni" sarà costituita da un visore a cristalli liquidi. La Sega non ha ancora precisato il prezzo della periferica né quello dei giochi che verranno sviluppati. A proposito di quest'ultimi, il primo verrà lanciato assieme alla macchina, mentre nel corso del 1993 dovrebbero uscirne quattro in totale. Pochi, ma buoni? Si parla di simulazioni di volo, di guida, sparatutto e avventure. Contate su uno speciale in uno dei prossimi GP.
Continuiamo la nostra carrellata: i genietti della Sega hanno sviluppato una tecnologia innovativa per comprimere i dati denominata VIRTUAL VCR che permette di trasformare il Mega CD in una sorta di lettore di cd video, in un laserdisc da tre pollici e mezzo. Potremo quindi avere cartoni animati, film di breve durata, ma soprattutto video musicali su compact disc. Non a caso, la Sega ha appena raggiunto accordi con alcune delle personalità musicali più note del pianeta per lo sviluppo di "software musicale interattivo": U2, Peter Gabriel, Prince (autore

SEGA

Il Mega CD in azione, la nuova periferica per Sega Mega Drive, in azione; un po' costoso ma spettacolare.

del primo titolo di questa nuova categoria di software totale, *Diamond and Pearls*), mentre molti altri cantanti se ne stanno già interessando (a quando i Beastie Boys su Virtual CD?). Siamo sinceramente offesi per il fatto che Orietta Berti non sia ancora stata contattata. Capita. Ah, dimenticavamo: il secondo titolo della serie Virtual VCR è *March of Time*, una sorta di documentario storico narrato dal grande Orson Welles. I prodotti sopracitati saranno sul mercato americano tra aprile e maggio, ad un prezzo decisamente accessibile, $30, ovvero 50 mila lire circa.

Sempre Mega CD: i giochi più attesi in America sono *Joe Montana Football*, *Spiderman vs the Kingpin*, *Afterburner III*, *Final Fight* (allo stand Capcom non era presente l'atteso *Street Fighter: CE* per Mega Drive, ma in compenso l'imminente versione di *Final Fight* per Mega CD vanterà il gioco simultaneo a due giocatori, assente in quella per SNES!!!), *Ecco the Dolphin*, *Batman Returns*, *Indiana Jones*, *Rise of the Dragon* e *Sherlock Holmes*, tutti a 50 dollari (circa 75 mila lire), che saranno distribuiti direttamente dalla Sega.

Alcuni sviluppatori esterni alla Sega hanno presentato una serie di aggeggi che completano il Mega CD: la Interactive Creations aveva esposto il VOICE VOOMER - MUSIC MIXER, che trasforma il Mega CD in un deleterio e professionale Karaoke, al prezzo di $119.95. Peccato che in Japan sia appena uscita la versione ufficiale della Sega, il MEGA CD - Karaoke. Naaah. Molto più interessante invece era il LASERDISC INTERACTIVE SYSTEM della Pioneer che consiste in un superbo laserdisc da tre diverse interfacce (una delle quali serve per emulare il solito karaoke). Il Laseractive è attualmente utilizzabile con il Mega CD o Turbo CD/Duo Nec. Il sistema permette di sfruttare giochi su laserdisc, o, meglio di combinare immagini sviluppate dal microprocessore della console con quelle reali immagazzinate sui 540 Mbyte del laserdisc. Ciò significa che potremo giocare l'identico *Dragon's Lair* del bar, ma senza quella puzza di fumo. Le possibilità che un sistema simile può trasformare in realtà sono innumerevoli: riuscite ad immaginare una simulazione automobilistica alla *Super Monaco GP* sul vero tracciato di Monaco, così come lo vedete in TV durante il gran premio? Un Full Motion Video più vicino alla realtà di così è impossibile... Galattico! Un sistema sostanzialmente simile è stato lanciato l'anno scorso anche per Amiga, ma non si è affermato su larga scala a causa dei prezzi troppo elevati e della penuria di software. Che sia la volta buona?

Torniamo a parlare della Sega in quanto Sega: è arrivata l'ora di *The Activator* che permette di interagire con il videogioco non più con un semplice joypad di plastica, ma con tutto il corpo! Mi spiego meglio: si tratta di una serie di otto moduli che vanno connessi in modo da formare un ottagono e quindi adagiati sul pavimento. I pezzi sono muniti di speciali sensori a raggi infrarossi che registrano i movimenti del giocatore e li trasmettono alla console. Potrete giocare a *Street Fighter 2* nel modo più realistico possibile: ai vostri colpi effettuati nell'aria corrisponderanno quelli dello sprite del gioco! Attenti a non giocare nelle vicinanze dei vasi cinesi di Zia Marisa! *The Activator* è compatibile con la maggior parte dei titoli già disponibili sul mercato, ma sono in fase di sviluppo giochi appositamente dedicati. Cominciate ad allenarvi, pantofolari del joypad!

Se la Nintendo sta per lanciare il Chip Super FX nei prossimi giochi, la Sega non è da meno: finalmente siamo in grado di parlarvi in modo dettagliato delle nuove radicali tecniche di programmazione che i tecnici Sega hanno sviluppato e che avevamo accennato nei mesi scorsi. Si tratta della *DPA* (Dynamic Play Adjustment) e del *BPM* (Blast Processing Mode).

Il primo permette alla console di "rendersi conto" dell'abilità del videogiocatore, adattandogli il livello di difficoltà del gioco su misura. In questo modo il giocatore può "crescere" con il gioco stesso ed il gioco con lui: *Ecco the Dolphin* è stato il primo titolo a sfruttare questa tecnica.

Il secondo riguarda la capacità di "turbizzare" uno sprite, imprimendogli un'accelerazione radicale, apprezzata in *Sonic the Hedgehog 2* (oddio, non che sia poi così cenobitica, comunque...). Al momento sono in fase di sviluppo altri giochi basati sullo stesso principio.

Ma la Sega non ha dimenticato che molti giocatori posseggono ancora solo il Mega Drive e non la periferica CD-ROM (che aspettate?), e soprattutto per loro sono stati presentati un sacco di titoli spaziali. Dunque, MD is in full effect, yo: *X-Men*, *Cyborg Justice*, *Dinosaurs for Hire*, *Out Run 2019*, *Indiana Jones*, *G-Loc*, *Shinobi 3*, e, per chi non se li fosse ancora cuccati *Ecco the Dolphin*, *Sonic 2* e il massiccissimo *Streets of Rage 2* che trovate recensito proprio su questo numero. In America, tutti i giochi sopracitati costano circa 50 dollari, ovvero 75 mila lire (sigh). Per Game Gear le novità non sono tantissime, ma tutte piuttosto interessanti: *Master of Darkness*, un ottimo clone di *Castlevania* altrettanto giocabile, *The Land of Illusion starring Mickey Mouse* ovvero il seguito del primo *Mickey Mouse*, un sicuro hit. *Ariel: The Little Mermaid* non sembra spettacolare, ma *Chackan* ha colpito per le atmosfere cupe e oppressive alla Clive Barker. Ah, ai rappettari di tutta Italia farà piacere sapere che "Ice Cube preferisce Game Gear". Bisognava dirlo. Concludendo: una delle esibizioni più riuscite della Sega nella storia del CES.

Con l'Activator gli incontri di Catch ed i Picchiaduro danno tutta un'altra soddisfazione!...

The Activator: piazzatevici sopra e date sfogo alla vostra rabbia; pugni e calci con gran realismo!

X-Men: Cyborg Justice

Attenzione Possessori Del Master System: Non Vi Deve Stupire La Penuria Di Giochi Presentati (Diciamo Pure L'Assenza) Per La Vostra Console: In America L'8-Bit Sega Non Esiste Proprio... We're Sorry...

SONY IMAGESOFT

Make Your Own Videos

Lanciatissimi più che mai, i jappo hanno presentato una lunghissima serie di giochi per il Mega CD: cominciamo con due titoli che inaugurano la serie MAKE YOUR OWN VIDEO. Stoppa, stoppa, non l'ho preso... Ok, rifo: si tratta di *C+C Music Factory* e *Kris Kross*, che oltre ad essere due gruppi musicali (il primo dance - costituito dal dinamico duo Clivilles and Cole -, il secondo "più o meno" rap - chi non ha sentito *Jump* o *Warm it Up* è uno sbaragnaus), sono anche il primo esempio di CD remixabili con il Mega CD. Un bel po' di motion video ed un sacco di effetti speciali sono gli ingredienti di *Kris Kross*, che vi permette di creare un video personalizzato con le immagini e i mix dei due rappettari minorenni grazie a tre finestre interagibili, mentre con *C+C Music Factory* potrete realizzare un videoclip con le immagini più famose di decine e decine di film digitalizzate e disponibili su CD. I due CD contengono per intero gli hit più noti dei due gruppi, vale a dire *Gonna Make Your Sweat, Things that Make You Go Hmmm* e *Here we go, let's Rock'n'Roll* per i C+C Music Factory e *Jump, I Missed the Bus* e *Warm it Up* (Kris Kross). Registrate il vostro capolavoro su un normale VHS e farete impallidire i vostri amici... Da oggi non ci limiteremo più solo ad ascoltare la musica... La faremo! Già annunciati i prossimi due CD della serie: *Marky Mark and the Funky Bunch* e *INXS*, il gruppo australiano più idolatrato dalle teenager americane e non solo. Il prezzo è di 60 dollari each, ovvero circa novanta carte l'uno, come per le normali cart/CD. Torneremo sicuramente a parlarne, per cui non mollateci. Ma concentriamoci sui giochilli che, ridendo e scherzando, sono quello che ci attizza veramente. Sedetevi, perché di gallate (per usare un linguaggio paninarico, siamo in vena di retrospettive) ne abbiamo una dietro l'altra: *Sewer Shark* (olé!), *Bram Stoker's Dracula* (olé!), *Hook* (olé!) e *Chuck Rock* (olé!), giusto per citare quelli imminenti. Il primo ha fatto gridare al miracolo la stampa specializzata USA (Gamepro gli ha affibbiato il massimo punteggio) che lo ha strillato come il gioco che ha infranto la barriera tra il videogioco e la pellicola cinematografica. Con i piedi per terra e con il cuore in mano, vi diciamo che si tratta di una specie di simulatore molto action e molto sparatutto (gli americani, che odiano sprecare tempo per parlare, si limitano a dire "action/shooter") che vanta una grafica incredibile (non parliamo di sprite, ma di attori in carne ed ossa digitalizzati alla grande) ed una vera e propria soundtrack e dialoghi parlati come accompagnamento... La trama in venticinque parole (vedi *I Protagonisti* di Altman): Terra, Olocausto nucleare, animali mutati geneticamente (i topi sono diventati enormi e famelici, tipo *La Creatura del Cimitero*), pilotate un elicottero, distruggete tutto e salvate i superstiti. Ahi, le parole sono ventisette... Vabbé, bocciato: il gioco è da vedere. Volare a tutta manetta nei tunnel infestati della metropolitana è una delle esperienze più incredibili che si possano vivere, soprattutto se spaparanzati sul divano. *Volere Volare*? Meglio Sega che male accompagnati.

Alcuni dei giochi presentati su CD saranno lanciati anche su cart (vedere box). Tra tutti, ricordiamo *The Last Action Hero*, la versione ludica del prossimo, atteso film di Arnold "T2" Schwarzenegger e *Cliffhanger*, un altro tie-in dell'ultima fatica cinematografica di Sylvester "Rocky" Stallone. It's a Sony.

Volete fare il regista?...

...Con questo è possibile!

La grafica di *Equinox*.

MATSUSHITA

Signore e signori, la macchina dei vostri sogni è arrivata, si chiama 3DO. Non fatevi condizionare dal nome tutt'altro che spettacolare: se pensate che Mega Drive, Super NES o Neo Geo siano il massimo della tecnologia ludica casalinga, probabilmente vi mancheranno le forze davanti a questa straordinaria macchina a 32-bit, sviluppata dai geni che hanno creato Amiga e Lynx (sempre siano lodati). Come abbiamo pubblicato in esclusiva sul numero 14 di Game Power, la 3DO vanta un microprocessore basato sulla tecnologia RISC che flippa a 25 Mhz. La memoria del sistema è di 16 Mbit, la palette di colori selezionabili è di sedici milioni dei quali oltre 32,000 rappresentabili su schermo. Per fare un paio di confronti SNES può arrivare ad un max di 256 da una palette di 32000 circa, mentre il MD 64 da una palette di 512 (se avete anche il secchiel, le cose non cambiano). La macchina vive in simbiosi con un lettore CD-ROM tra i più sofisticati sul mercato, che "gira" a due differenti velocità: una per leggere anche i normali cd-audio e una per il software su disco. Inutile sottolineare che i tempi di accesso di quest'ultima sono tra i più ridotti mai raggiunti. Il Full Motion Video è un gioco da ragazzi per la 3DO, grazie alla tecnologia MPEG (la stessa sulla quale si basa il 32-bit della Nec, che dovrebbe uscire in Japan a momenti). La macchina è in grado di sviluppare giochi animati fino a 64 volte più velocemente rispetto a tutti gli altri disponibili sui sedici bit in circolazione. Scusatemi, devo prendere fiato, sto diventando cianotico. Dunque, proseguiamo, 3DO è ricca di chip dedicati esclusivamente a quelle rotazioni, zoomate, dissolvenze che hanno reso celebre il SNES, e quelli sonori sono tra i più sofisticati sul mercato (c'è perfino quello che emula perfettamente il Dolby Surround Sound!). Le prime periferiche che vedremo sono una tastiera multifunzione, joypad dedicati (i primi ricordano quelli del Super NES, ma non mancheranno mega joystick Neo Geo style), memory card da 128 Mbit ecc. La macchina è in grado di leggere, oltre al software specifico, anche i CD audio, i CD + G e i Photo CD. Non manca la presa Midi e ci scommetterei la Bio Massa che 3DO è anche Karaoke compatibile. Al megaprogetto stanno lavorando tutti i grandi tycoon del settore entertainment americano e japponese: la cricca della Matsushita (Panasonic, Technics solo per citarne un paio), Time Warner, MCA, AT&T, Paramount, per non dimenticare Electronic Arts, Interplay, Spectrum Holobyte, Virgin, Ocean, Maxis, Dynamix, e tante altre. Prevengo la vostra domanda col chiarire che "Macelleria Da Pina: la Costata Sopraffina" non è ancora coinvolta, ma è questione di ore, ormai. Non si esclude la possibilità di lanciare un canale televisivo via cavo dedicato alla 3DO per downloadare software e games dal proprio salotto, pagando il classico canone mensile o semestrale simile a quello che gli abbonati alla mitica Tele +1 saranno ormai abituati, anche se un simile accorgimento resterà circoscritto ad USA e Japan. Concludiamo con alcune notizie flash: la 3DO verrà lanciata ufficialmente in autunno negli Stati Uniti, in tutti i negozi specializzati in audio e video da almeno tre compagnie diverse, una delle quali è sicuramente la Panasonic. Le caratteristiche tecniche non dovrebbero differire da modello a modello. I primi giochi che vedremo saranno *Super PGA Golf* e *John Madden Super Football* dalla EA, mentre la Ocean sta lavorando a *Jurassic Park*, tutti al prezzo di $50 e saranno presentati al CES di giugno a Chicago. Al momento del lancio della console, i titoli disponibili saranno circa 30... Sembra tutto TROPPO bello! Resta il fattore prezzo: quello indicativo si aggira sui 700 dollaroni, che corrispondono, al cambio attuale ($1=1500 lire), a quasi un milione e cento... Se contate che un Super NES costa un settimo della 3DO ($99), è evidente che la macchina non è esattamente abbordabile, soprattutto per i pischelli che si guadagnano la michetta lavorando al pomeriggio in uno dei tanti fast-food... Comunque una cosa è certa: la 3DO distrugge tecnicamente tutto quello attualmente sul mercato. Vale la pena di cominciare a risparmiare le mancette...

ATTENZIONE AI FALSI

Nintendo®

Contraffazione di Videogames Nintendo

LINEA GIG S.p.A., con sede in Osmannoro, Sesto Fiorentino (Firenze), Via Volturno 3/12, è distributrice esclusiva dei prodotti della **NINTENDO** Co. Ltd. fra cui consolle portatili e relative cassette.

NINTENDO è titolare dei diritti di esclusiva relativi alle invenzioni e alle opere dell'ingegno, sulle quali si basano i suoi prodotti e tramite le quali si realizzano i videogames. I diritti di esclusiva relativi alle invenzioni sono assicurati da numerosi brevetti già concessi e da numerose domande di brevetto già presentate.

I prodotti della **NINTENDO** sono contrassegnati da marchi tutelati anche da numerosi brevetti già concessi o da numerose domande di brevetto già presentate.

Al fine di proteggere i diritti d'autore, di invenzione e di marchio, relativi ai prodotti di cui è distributrice, **LINEA GIG** ha intrapreso una campagna contro le contraffazioni, anche al fine di tutelare i diritti e gli interessi dei consumatori.

CONSEGUENTEMENTE LINEA GIG

DIFFIDA

gli importatori, i distributori e i dettaglianti dall'immettere sul mercato prodotti di hardware e software costituenti contraffazione di quelli della **NINTENDO** e/o contrassegnati con marchi contraffatti.

Qualsiasi contraffazione costringerà **LINEA GIG** ad adire i Giudici per ottenere provvedimenti cautelari urgenti, per far accertare gli illeciti, per farli cessare e per ottenere il risarcimento dei danni subiti.

Inoltre **LINEA GIG** non esiterà, ricorrendone gli estremi, a denunciare o querelare in sede penale i soggetti che si rendessero responsabili dei reati previsti e puniti dagli artt. 473 (contraffazione, alterazione o uso di segni distintivi di opere dell'ingegno o di prodotti industriali), 474 (introduzione nello Stato e commercio di prodotti con segni falsi), 517 (vendita di prodotti industriali con segni mendaci) del codice penale, dagli artt. 171 e 171 bis (introdotto con l'art. 10 del D. Lgs. 29 Dicembre 1992, n. 518) della legge sul diritto d'autore e dell'art. 88 della legge sui brevetti per invenzioni, nonché a denunciare i soggetti che si rendessero responsabili degli illeciti amministrativi previsti e sanzionati dall'art. 89 della medesima legge.

ELECTRONIC ARTS

La software house più importante d'America sta lanciandosi massicciamente in un supporto totale della neonata 3DO, ma questo non implica che Mega Drive e Super NES verranno abbandonati, anzi, a giudicare dalle novità presentate potete dormire ore di latino tranquilli.

Jungle Strike **è il seguito di** ***Desert Strike*** **per Mega Drive, in perfetta sincronia con i nuovi scontri nel Golfo (è cinico, ma è così). Il figlio del cattivone di turno sconfitto nel primo episodio (mi sembra una telenovela) si è alleato con un re della droga del Centro America per costruire una serie di ordigni nucleari con i quali far saltare in aria Washington e le altre città degli Stati Uniti (NO WAY, man!). Inutile sottolineare che dovrete aiutarlo e... Ehm, dovrete fermarlo in tutti i modi. In questo sequel potete comandare un velocissimo elicottero Super Comanche, assai più sofisticato del "vecchio" Apache che avete pilotato in** ***Desert Strike*****, e non mancano altri mezzi come lo Stealth fighter (il mitico caccia "invisibile" dell'Us Air Force), hovercraft (Piacere, Hover - Piacere, Craft - ricordate l'"Aereo più Pazzo del Mondo"?) e una motocicletta da battaglia. Preparatevi a tanta violenza binaria... Nove missioni da completare, otto megabit di gioco e la salvezza del pianeta sono solo alcuni degli elementi che rendono** ***Jungle Strike*** **un gioco attesissimo.**

Ma non dobbiamo dimenticare anche ***James Pond III: License to Thrill*** **(MD),** ***Rolo to The Rescue*** **un platform in via di estinzione del quale abbiamo parlato sul numero 13 di GP,** ***Tony La Russa Baseball*** **(MD),** ***Mutant League Football*** **(MD, una sorta di** ***Speedball 2*** **ancora più duro e cattivo) (non ci credo, NdScarlet!),** ***Bulls Vs Blazers*** **(SNES, include tutte le squadre americane del 1991-92 e non a caso è sottotitolato the NBA PLAYOFFS),** ***B.O.B.*** **un action/platform per Super NES che si preannuncia piuttosto innovativo e, per concludere in bellezza,** ***Haunting Starring Polterguy*****, un action/platform da 16 Mbit per Sega Mega Drive. Già dal prossimo numero potrete trovare notizie specifiche per ogni gioco.**

Altri titoli presentati, recenti ma non nuovissimi erano ***John Madden '93*** **(MD/SN),** ***NHLPA '93*** **(MD/SN),** ***Road Rash II*** **(MD),** ***Harley's Humongous Adventure*****, un platform molto carino per SNES che occupa solo 4Mbit,** ***PGA Golf Tour 2*****, probabilmente la simulazione dell'omonimo sport più realistica mai uscita per MD, e** ***Crue Ball*****, il flipperillo rockettaro per MD.**

TRADEWEST

Il titolo più appetitoso è sicuramente *Battletoads* per Mega Drive, conversione più o meno diretta di uno dei migliori giochi mai apparsi per NES. L'uscita è pressoché imminente, e se volete saperne di più beccatevi il box a pag. 26. *Pro Quarterback*, (Super NES) pretende di essere la simulazione di football più realistica della storia dei videogiochi nonostante agguerriti concorrenti, prima tra tutti la serie *John Madden* della EA. Le ragioni? Buttiamoci sul tecnico: oltre ad una prospettiva treddì assolutamente realistica e convincente, *Pro Quarterback* presenta ben 26 squadre opzionabili, ben sei campi da gioco differenti e il classico sonoro da stadio privo, ahimé, dei nostrani "alé-oh-oh" che creano l'atmosfera. È implicita la possibilità del gioco simultaneo per due giocatori, una stracaterva di tattiche e altri dettagli succosi. Il gioco è già uscito in USA e dovrebbe essere già arrivato in patria quando leggerete queste notizie, mentre la versione per Mega Drive dovrebbe già essere in circolazione. Touchdown!

Pro Quarterback

Resisterà il vecchio J. M.?

HUDSON SOFT

La NEC è ormai fuori dai grandi giochi ed il Duo stenta ad affermarsi, ma nonostante questo la Hudson Soft gode di ottima salute e lo testimoniano le tonnellate di giochi presentati per varie console. In arrivo per Super NES il mitico ***Super Bomberman*** **(settembre '93), ovvero** ***Dynablaster*** **a sedici-bit, mentre per NES è ormai imminente il seguito del gioco sopracitato,** ***Bomberman 2*** **(crepi la fantasia). Il gioco per SNES include un accessorio che permette il gioco multiplo a quattro giocatori, e vanta una grafica decisamente spassosa. Sempre per Super NES sono praticamente pronti (sì, come no)** ***Power League Baseball*** **(settembre),** ***Ogre Battle*****, un mega RPG (novembre)** ***Inspector Gadget, Beauty and the Beast, Fievel goes West, Felix the Cat*** **(questi ultimi nell'autunno del 1993).**

INCREDIBILE, MA HUDSON: dopo aver convertito ***PC KID*** **per Game Boy (che ora si chiama** ***BC Kid*** **per quanto riguarda la versione Amiga,** ***GB Kid*** **per quanto riguarda quella jappo per Game Boy e** ***Bonk's Adventure*** **per GB USA), ora la Hudson farà uscire il prossimo luglio/agosto quella per NES! E non è esclusa una versione anche per Super NES!!! Bella lì! Concludiamo lo spazio NES col dire che tutti i giochi in arrivo per SNES saranno disponibili anche per la piccola console da casa della Nintendo, e a questi va ad aggiungersi** ***Buster Bros.*** **Ed ora qualcosa di completamente diverso: possessori del Game Boy, esultate, è in arrivo anche per voi l'appena citato** ***Buster Bros*****, ovvero la versione portatile del mitico** ***Pang*****! Quando? Aprile, cicca, cicca. Sempre per GB e sempre dalla Hudson sono pronti per voi** ***Adventure Island 2, Inspector Gadget, Felix the Cat*** **e** ***Milton's Secret Castle*****... Tonificante.**

Presto Dynablaster su Super Nintendo!

Buster Bros.

ACCOLADE

Ebasta con 'sto *Bubsy* (Aprile, SNES, MD)! Non glielo facciamo proprio più a sopportarlo! Sta oscurando del tutto il povero *Sonic*, al CES non si parlava d'altro. Inutile dire che il platform per SNES e MD del quale stiamo parlando da mesi faceva bella mostra sulle decine di monitor dello stand Accolade, ma non mancavano, fortunatamente, anche altre novità. Cominciamo con *Hard Ball III* per Mega Drive, che si preannuncia come la simulazione di baseball definitiva (lo dicono tutti, lasciamoli parlare che si divertono con poco).

L'uscita del gioco è imminente per cui qualche riga di presentazione non farà poi male: *Hardball III* vanta la presenza di uno speaker che commenta in diretta le varie azioni (e non le variazioni) di gioco, tale Al Michaels, il Pizzul di Zio Sam; permette l'interazione di uno/due players e include tutte le 162 partite del campionato di baseball comprese le World Series e gli All Star Games: Statistiche, squadre selezionabili, replay, ecc. sono "di serie". *Hardball III* ha già riscosso non le tasse, ma un grande successo in versione PC. Tra *Hardball 1-2-3* sono stati venduti quasi un milione di pezzi in America... Vedo già Rical che scalpita, ma è giunto il momento di *Summer Challenge* (MD, maggio), classica simulazione multi evento alla Epyx e del galattico *Jack Nicklaus' Power Challenge Golf* che si propone di spazzare via la concorrenza diretta (leggi *World Class Leaderboard*, US Gold e *PGA Golf Tour 2*, EA). Il gioco uscirà verso la fine del mese in USA per cui contiamo di recensirlo già a partire dal mese prossimo. *JNPCG* vanta due tra i percorsi più impegnativi del circuito mondiale (*English Turn Golf Club* di New Orleans e lo *Sherwood Country Club* di Thousand Oaks, California, dove dovrebbe far capolino perfino Robin Hood, la fava). Per uno/quattro giocatori, un gioco veramente mazzicciо (sic).

Busby

Hardball

Jack n.

CES NEWS ANTEPRIME SPECIALE

NINTENDO'S GAME SUPER NES

Congo's

Slapshot

GIOCO	SOFTWARE HOUSE	GENERE
Acquatic Games	(Seika)	Sportivo/Azione
Addams Family 2	(Ocean)	Piattaforme
Aerobiz	(Koei)	Sim. di volo
Aero the Acrobat	(Sunsoft)	NC
Aladdin	(Capcom)	Azione
Alien 3	(LJN)	Azione
Alien vs Predator	(Activision)	Picchiaduro
American Gladiators	(Gametek)	Sportivo
Arcus Odissey	(Renovation)	NC
Barbie Fashion	(Hi Tech)	NC
Batman Returns	(Konami)	Azione
Battle Blaze	(Sammy)	Picchiaduro
Battle Blaze 2	(Sammy)	Picchiaduro
Battle Cars	(Namco)	Azione
Battle GP	(Hudson)	Sportivo
Bazooka Blitkrieg	(Bandai)	Super Scope
Bebe's Kids	(ASC)	Piattaforme
B.O.B	(Electronic Arts)	NC
Brawl Bros	(Jaleco)	Picc. 12 Mbit
Bubsy	(Accolade)	Piattaforme16 Mbit
Bulls Vs Blazers	(EA)	Sportivo
Buster Busts Loose	(Konami)	Piattaforme
Cacoma Knight	(Seta)	NC
California Games 2	(DTMC)	Sportivo
Chester Cheetah	(Kaneko)	Piattaforme
Claymates	(Interplay)	Piattaforme
Combatribes	(Technos)	Picc. 12 MBit
Congo's Caper	(Data East)	Piattaforme
Cool Spot	(Virgin)	Azione
Cool World	(Ocean)	Azione
Cybernator	(Konami)	Sparatutto (4)
Dead Dance	(Jaleco)	Picc. 16 Mbit
Devil Course	(T & E Soft)	Sportivo
Dominus	(Asciiware)	Strategia
Doomsday Warrior (	Renovation)	Picchiaduro
Dracula	(Sony)	Azione
Dream Probe	(Renovation)	Azione
Dream TV	(Triffix)	Azione
Duffy Duck	(Sunsoft)	Piattaforme
Dungeon Master	(JVC)	GdR
Elvin Hollow	(Virgin)	Azione
Equinox	(Sony)	GdR/Avventura
E.V.O.	(Enix)	Educativo (Argh!)
F1 Roc 2	(Seta)	Sportivo (6)
Falcon	(Spectrum Holobyte)	Sim. di volo
Final Fight 2	(Capcom)	Picchiaduro
Fire & Ice	(THQ)	Piattaforme
Fist of The North Star	(Electro Brain)	Picchiaduro (1)
Football Fury	(Sammy)	Sportivo
Future Zone	(Electro Brain)	NC
Generation 2	(Kemco)	NC
Goof Troop	(Capcom)	Azione
Hermetica	(Bullet Proof)	NC
Hit The Ice	(Taito)	Sportivo
Hooves of Thunder	(Razorsoft)	NC
Incredible C. Dummies	(LJN)	Azione
Inindo: Way of the Ninja	(Koei)	GdR/Avventura
Jaguar	(JVC)	Sportivo
James Pond 2	(ASC)	Piattaforme
Jennifer Capriati Tennis	(Renovation)	Sportivo
Joe & Mac 2	(Data East)	Piattaforme
John Madden Football '93	(EA)	Sportivo
Kawasaki Challenge	(Gametek)	Sportivo
Kid Klown	(Kemco)	Azione
King Arthur's World	(Jaleco)	Rompicapo
Lamborghini A. Challenge	(Titus)	Sportivo
Legend of the Rings	(Electro Brain)	GdR
Lord of the Rings	(Interplay)	GdR
Lost Mission	(Vic Tokai)	GdR 12 Mbit
Makendo	(Seta)	NC
Mario is Missing	(Mindscape)	Avv./Educativo
Max Mania	(Irem)	NC (3)
Mechwarrior	(Activision)	Azione
Megarobot Golf	(Toho)	Sportivo
Metal Jack	(Atlus)	Azione
Metal Masters	(Electro Brain)	Picchiaduro
Might and Magic 2-3	(Sammy)	GdR
Monday Night Football	(Data East)	Sportivo
Mortal Kombat	(Acclaim)	Picchiaduro
Musya: Japanese Tale	(Seta)	Azione
MVP Football	(Capcom)	Sportivo
NFL Football	(Konami)	Sportivo
NFL Quarterback Club	(LJN)	Sportivo
NHLPA Hockey '93	(EA)	Sportivo
Obitus	(Bullet Proof)	Avventura
Outlander	(Mindscape)	Azione
Pacific Theathre of Op.	(Koei)	Guerra
Pirates of Dark Water	(Sunsoft)	Azione
Pocky & Rocky	(Natsume)	Azione (5)
Power League		
Baseball	(Hudson)	Sportivo
Power League		
Volleyball	(Hudson)	Sportivo
Power Spikes	(Mc River)	Azione
Ren & Stumpy	(THQ)	NC
Road Riot 4Wd	(THQ)	Sportivo
Rock N Roll Racing	(Interplay)	Azione
Rocky & Bullwinkle	(THQ)	Piattaforme
SD Great Battle	(Bandai)	Sparatutto
Sengoku	(Data East)	Picchiaduro
Shadow Run	(Data East)	Azione(GdR)
Shangai 2	(Activison)	Rompicapo
Sim Earth	(FCI)	Strategia
Skull Keep	(JVC)	GdR
Space Football	(Triffix)	Sportivo
Special Tee Shot	(Nintendo)	Azione/Sportivo
Speed Metal	(Virgin)	Azione
Spellcraft	(ASCIIWare)	Avventura/GdR
Star Fox (F/X CHIP)	(Nintendo)	Azione/Sim.
Star Trek:		
Next Gen.	(Spectrum Holobyte)	Azione
Street Combat	(Irem)	Picchiaduro
Super Adventure		
Island 2	(Hudson)	Piattaforme/Azione
Super Barbarian	(Titus)	Azione/Picc.
Super Bases Loaded	(Jaleco)	Sportivo
Super Battletoads	(Tradewest)	Azione
Super Black Bass	(Hot B)	Sportivo
Super Bomberman '93	(Hudson)	Azione
Super Conflict	(Vic Tokai)	Guerra
Super Emp.		
Strikes Back	(JVC)	Azione 16 Mbit
Super Global		
Gladiators	(Virgin)	Piattaforme16 Mbit
Super High Impact	(Acclaim)	Sportivo
Superman	(Sunsoft)	Azione
Super Megaman	(Capcom)	Piattaforme
Super Ninja Boy	(Culture Brain)	Piattaforme
Super Beast	(IGS)	Azione
Super Slap Shot	(Virgin)	Sportivo
Super Strikes Eagle	(Microprose)	Simulatore
Super Troll Land	(ASC)	Piattaforme
Super Turrican	(Seika)	Sparatutto
Super Valis IV	(Atlus)	Azione
Super Widget	(Atlus)	Azione
Swamp Thing	(THQ)	Azione
Syvallion	(JVC)	Sparatutto
T2: The Arcade Game	(LJN)	Super Scope
T2: The Judjement Day	(LJN)	Azione
Tazmania	(Sunsoft)	Piattaforme
Tecmo Super Basketball	(Tecmo)	Sportivo
Terminator	(Minscape)	Azione
The First Samurai	(Kemco)	Azione
The Great Waldo Search	(THQ)	Rompicapo
The Humans	(Gametek)	Rompicapo
The Lost Vikings	(Interplay)	Piattaforme
Thomas The Tank Engine	(THQ)	Azione
Tiny Toons	(Konami)	Piattaforme
Tom & Jerry: the Movie	(Hi Tech)	Azione
Top Gear 2	(Kemco)	Sportivo
Toxic Crusaders	(Bandai)	Azione
Toys	(Absolute)	Azione
Troddlers	(Seika)	Azione/Piattaforme
Ultimate Fighter	(Culture Brain)	Picchiaduro
Ultima: the False Prophet	(FCI)	GdR
Uncharted Waters	(Koei)	GdR
Universal Soldier	(Accolade)	Azione
Utopia	(Jaleco)	Strategia
Wayne's World	(THQ)	Azione
We're Back	(Hi Tech)	NC (2)
Where... C. Sandiego?	(Hi Tech)	Educativo
Where in Time is...?	(Hi Tech)	Educativo
Wizard of Oz	(Seta)	NC
Wolf Child	(Virgin)	Azione
World Cup Soccer	(Acclaim)	Sportivo
WWF Super Wrestle 2	(LJN)	Sportivo
Yoshis Cookie	(Bullet Proof)	Rompicapo

Note

(1) aka Fist of The Norts Star 6
(2) who cares?
(3) ommadonna
(4) aka Assault Suits Valken
(5) aka Kikikatai Ninja
(6) aka F1 Exhaust Heat 2

Global

Global

The Comb

Kd

Star Trek

Il grande James Pond.

Continua a Pag. 23

SEGA®

MEGA DRIVE

MEGA-CD

L'era del videogioco in Compact Disc

Si apre un mondo affascinante grazie alla potenza di MEGA CD, un lettore CD ora anche per i tuoi videogiochi preferiti; maggiori quantità di immagini grafiche e fotografiche compresi filmati e cartoni animati. Rotazioni delle immagini con sensazioni tridimensionali ed effetti in scala come zoom e riduzioni. Qualità e quantità del suono enormemente amplificate dall'utilizzo del CD Digitale. MA MEGA CD NON E'SOLO VIDEOGIOCHI. MEGA CD è anche Compact Disc Audio: legge infatti i normali Compact Disc musicali e può essere collegato al tuo impianto HI-FI o a cuffie audio. Sono in uscita inoltreimportanti novità anche per i Videoclips che, grazie al MEGA CD diventeranno rielaborabili graficamente.

COBRA COMMAND

SOL-FEACE

2 CD INCLUSI

Mega CD deve essere collegato alla Console Mega Drive.

MEGA DRIVE venduto separatamente

SEGA

GIOCHI PREZIOSI

MEGADRIVE

Aero the acrobat

CES NEWS ANTEPRIME SPECIALE

GIOCO	SOFT. HOUSE	GENERE	USCITA
Aerobiz	(KOEI)·	Strategia	Primavera '93
Aero the Acrobat	(Sun Soft)	Azione	Autunno '93
Amazing Tennis	(Absolute)	Sportivo	Febbraio/Marzo
American Gladiators	(GameTek)	Sportivo	Imminente
André Agassi Tennis	(Tecmagik)	Sportivo	Imminente
Bart's Nightmare	(Flying Edge)	Azione	Estate '93
Return of the Joker	(Sun Soft)	Azione	Imminente
Battletoads	(Tradewest)	Azione	Imminente
Blaster Master 2	(Sun Soft)	Azione	Imminente
B.O.B.	(EA)	Azione	Primavera '93
Breach	(Sammy)	Strategia	Febbraio/Marzo
Champ Bowling	(Mentrix)	Sportivo	Imminente
Chase HQ 2	(Taito)	Sim. Guida	Imminente
Chester Cheetah	(Kaneko)	Piattaforme	Imminente
Chis Pro Challenge Golf	(Virgin)	Sportivo	Aprile
Cliffhanger	(Sony)	Azione	Autunno '93
Cool Spot	(Virgin)	Piattaforme	Marzo
Dashin' Desperados	(Data East)	Azione	Aprile/Maggio
Sullivan's Indy Heat	(Tradewest)	Sim. Guida	Aprile
Deadly Moves	(Kaneko)	Picc.	Imminente
Dracula	(Sony)	Azione	Marzo
ESPN Baseball	(Sony)	Sportivo	Autunno '93
ESPN Football	(Sony)	Sportivo	Autunno '93
F15 2	(Microprose)	Sim. Volo	Marzo
Società Feud	(Game Tek)	Società	Autunno '93
Fatal Fury	(Takara)	Picc.	Imminente
Flashback	(US Gold)	Azione	Imm.12Mbit
Harlem Globetrotters	(Game Tek)	Sportivo	Inverno '94
Haywire	(Sammy)	Azione	Marzo
High Seas Havoc	(Data East)	Azione	Luglio
Hit The Ice	(Taito)	Sportivo	Imminente
Hook	(Sony)	Piattaforme	Marzo
Hooves of Thunder	(Razorsoft)	Sportivo	Estate '93
Humans 2	(Game Tek)	Strategia	Autunno '93
Jeopardy 2	(Game Tek)	Società	Autunno '93
Kawasaki	(Game Tek)	Sportivo	Primavera '94
Keeper of the Gates	(Razorsoft)	Azione	Marzo
King of the Monsters	(Takara)	Picc.	Marzo/Aprile
King Salmon	(Vic Tokai)	Sportivo	Imminente
King's Table	(Game Tek)	Strategia	Luglio

GIOCO	SOF. HOUSE	GENERE	USCITA
Last Azione Hero	(Sony)	Azione	Autunno '93
Mig 29	(Domark)	Sim. Volo	Aprile
Mortal Kombat	(Arena)	Azione	Autunno '93
NFL Quarterback Club	(Flying Edge)	Sportivo	Autunno '93
Nolan Ryan Express	(Mentrix)	Sportivo	Imminente
Outlander	(Mindscape)	Azione	Imminente
Out of This World	(Virgin)	Azione	Marzo
Pacific T. of Operation	(KOEI)	Guerra	Primavera '93
Paperboy 2	(Tengen)	Azione	Imminente
PGA Golf Tour 2	(EA)	Sportivo	Imminente
Pirates! Gold	(Microprose)	Avventura	Estate '93
Race Drivin'	(Tengen)	Sportivo	Aprile
Road Riot	(Tengen)	Sportivo	Aprile
Rocket N. Adventures	(Konami)	Azione	Estate '93
Rolling Thunder 3	(Namco)	Azione	Luglio
Rolo to the Rescue	(EA)	Piattaforme	Imminente
Splatterhouse 3	(Namco)	Azione	Luglio
Strider 2	(US Gold)	Azione	Marzo
Sunset Riders	(Konami)	Azione	Imminente
Super Battletank	(Absolue)	Sim.	Azione
Terminator2: The JudgementDay	(Flying Edge)	Azione	Luglio
T. Williams Grand Prix	(Domark)	Sportivo	Agosto
Tecmo Super Bowl	(Tecmo)	Sportivo	Estate '93
Tecmo World Cup	(Tecmo)	Sportivo	Imminente
The Flintstones	(Taito)	Azione	Imminente
The G. Waldo Search	(THQ)	Rompicapo	Imminente
Thomas The Tank E.	(THQ)	Azione	Aprile
Time Trax	(THQ)	Avventura	Autunno '93
Tiny Toons: Buster's	(Konami)	Piattaforme	Marzo
TMNT: Hyperstone Heist	(Konami)	Azione	Imminente
Tony La Russa Baseball	(EA)	Sportivo	Marzo
TOYS	(Absolute)	Azione	Marzo
Waynes' World	(THQ)	Azione	Maggio
Wheel of Fortune 2	(Game Tek)	Società	Autunno '93
Wolf Child	(JVC)	Azione	Marzo
World Cup Soccer	(Acclaim)	Sportivo	Agosto

WILLY BEAMISH (SIERRA)

MEGA CD
Adventure
Imminente
1 PLAYER

Willy Beamish è sicuramente una delle avventure più originali ed interessanti della Sierra e la scelta di lanciare una versione digitale per Sega CD è azzeccatissima. Rispetto alla versione per PC, *Willy Beamish* digitale vanta tutti i dialoghi parlati, il che renderà il gioco incredibilmente simile ad un cartone animato, una colonna sonora rock da pompare al maximo e, per concludere, l'opzione per giocare un arcade dentro l'avventura: se checkate la camera di *Willy*, troverete un giochillo tutto per voi che aspetta solo di essere giocato. Troppobbbello!

Willy Beamish

Willy Beamish

ROAD AVENGER

(RENOVATION)
SEGA CD
ACTION/DRIVING
IMMINENTE
1 PLAYER

Una premessa: il gioco della Renovation non è che la versione americana di *Road Blaster FX*, citato nel numero scorso di GP. Si tratta di una fantastica simulazione di guida piena di violenza digitale: come in *Mad Max* l'azione si svolge in un futuro nel quale la parte più barbara ed animale dell'uomo ha avuto il sopravvento su quella razionale, in seguito al puntuale armageddon nucleare. Il vostro compito sarà quello di difendere i camion dagli attacchi di teppisti motorizzati che non esiteranno a spararvi contro testate nucleari. Prospettiva frontale che accresce in modo pazzesco il realismo del gioco, trenta minuti e passa di animazioni a tutto schermo, rotazioni a 360 gradi, nove livelli d'asfalto e colonna sonora rock martellante sono il biglietto da visita di un gioco che si annuncia massiccio. Forse è veramente venuto il momento di passare al CD....

Road Avenger

Road Avenger

CES NEWS ANTEPRIME SPECIALE

FLASHBACK (US GOLD)

Mega Drive
Action/Adventure
Imminente
1 PLAYER
12 MBit

In America sta letteralmente spopolando: c'è chi lo descrive come il migliore gioco mai uscito per Mega Drive. Si tratta di *Flashback: The Quest For Identity*, l'ultima fatica combinata di US Gold e Delphine Software, imminente anche in Europa. Definito come il primo gioco CD-ROM su cartuccia (!), *Flashback* è il sequel del massiccissimo *Out Of This World* (a proposito, la versione per MD è perfino più bella di quella per SNES, non perdetevela assolutamente). Il gioco, se così possiamo definirlo, vanta le animazioni più spettacolari mai viste su un Mega Drive (2000 frame per personaggio che girano a 24 frame al secondo non sono bruscolini). Sette livelli in un mondo ostile e sconosciuto sono una vera sfida per il mitico Conrad Hart, impegnato nello sventare il solito attacco alieno al nostro caro Pianeta. Fumetto omaggio nella confezione. Uno strasicuro Powergame.

YOSHI'S COOKIE

(Bullet Proof Soft)
Super Nintendo/Game Boy
Puzzle
Aprile
1/2 PLAYERS
4Mbit

Puzzle game che cita moltissimo *Tetris*, *Dr Mario* e il *Dr. Kildare*, *Yoshi's Cookie* vanta la presenza del buon *Mario* e di *Yoshi*, il dinosauro che abbiamo conosciuto in *Super Mario World*, la classica Principessa e il leptospirosico Bowser. Quello che fa notizia è che il gioco in questione NON è targato Nintendo, ma Bullet Proof Software, fondata in USA nel 1989 nonché sussidiaria della japponese BPS! Il gioco presenta dieci livelli suddivisi in 10 round per un totale di 100 schermate e sembra essere dannatamente giocabile, anche se prima di giudicare, preferiremmo, appunto giocare. Ho già fame....

YOSHI'S COOKIE

MEGA-SEGA CD

GIOCO	SOF. HOUSE	GENERE	USCITA
Alien	(Arena)	Azione	Autunno '93
Brutal	(Game Tek)	Picchiaduro	Inverno '94
Chuck Rock	(Sony)	Piattaforme	Imminente
Cliffhanger	(Sony)	Azione	Autunno '93
Dracula	(Sony)	Azione	Marzo
Dungeon Master 2	(JVC)	GdR	Luglio
ESPN Baseball	(Sony)	Sportivo	Autunno '93
ESPN Football	(Sony)	Sportivo	Autunno '93
Gallagher's S. Gallery	(ALG)	Azione	Autunno '93
Heimdall	(JVC)	Avventura/GdR	Marzo
Hook	(Sony)	Azione	Imminente
Humans	(Game Tek)	Strategia	Inverno '94
Jaguar XJ220	(JVC)	Sportivo	Imminente
Jeopardy	(Sony)	Società	Autunno '93
Journey Center Earth	(Sony)	Avventura	Autunno '93
King's QUest V	(Sierra)	Avventura	Aprile
Last Action Hero	(Sony)	Azione	AUtunno '93
Mad Dog Mc Cree	(ALG)	Azione	Estate '93
Mixed-up Mother Goose	(Sierra)	Società	Maggio
Monkey Island 2	(JVC)	Avventura	Autunno '93
Monkey Island	(JVC)	Avventura	Imminente
Mortal Kombat	(Arena)	Picchiaduro	Autunno '93
MYOV: C+C Music F.	(Sony)	Azione	Imminente
MYOV: Kris Kross	(Sony)	Azione	Imminente
Out of This World	(Virgin)	Azione	Aprile
Pit Fighter 2	(Tengen)	Picchiaduro	Autunno '93
RBI 5	(Tengen)	Sportivo	Autunno '93
Road Avenger	(Renovation)	Sim. Guida	Imminente
Sewer Shark	(Sony)	Azione	Imminente
Son of Chuck	(Sony)	Piattaforme	Giugno
Space Pirates	(ALG)	Azione	Estate '93
Space Quest	(Sierra)	Avventura	Luglio
Surf Warriors	(Sega)	Tie-In	Aprile
Stellar 7	(Sierra)	Azione	Luglio
Terminator	(Virgin)	Azione	Imminente
Thunderhawk	(JVC)	Sim. Volo	Estate '93
Wheel of Fortune	(Sony)	Società	Autunno '93
Who Shoot J. Rock?	(ALG)	Azione	Autunno '93
Willy Beamish	(Sierra)	Avventura	Imminente
Wolf Child	(JVC)	Azione	Imminente
WWF Wrestlemania	(FlyingEdge)	Sportivo	Estate '93

ROLLING THUNDER 3

(Namco)
Mega Drive
Action
Luglio
1/2 Player
12 Mbit

Il terzo episodio della saga di *Rolling Thunder* è in realtà un secondo episodio, dal momento che l'originale *Rolling Thunder* non è mai uscito per MD (è invece disponibile per Lynx e home computer, oltre alla versione coin-op, of course). *RT2* è stato uno dei giochi più belli per la console Sega nel 1992, e questo sequel si annuncia ancora più cenobitico. Dodici megabit di azione per un totale di dieci mega livelli, gioco simultaneo a due player, un stracaterva di aree segrete sono il massimo per un MD sempre in forma. Rispetto al titolo precedente, è stato rispettato lo scrolling orizzontale, ma ora i due personaggi possono compiere un sacco di mosse, tra cui pilotare motociclette o jetsky.

Rolling Thunder

Rolling Thunder

SPLATTERHOUSE 3

(Namco)
Mega Drive
Action Luglio
1 Player
16 Mbit

Straleggendaria Namco: sedici bittoni di gioco per riscattare quella ciofecata beotica che era *Splatterhouse 2* è una grande mossa! Tralasciano il fatto che il discorso riguardante *SH3* è identico a quello fatto per *Rolling Thunder 3*, dal momento che l'originale *Splatterhouse* NON è mai uscito per Mega Drive (ma solo per Pc Engine/Core Grafx), passiamo subito ad illustrarvi le caratteristiche del gioco. Innanzitutto potrebbe venire vietato in USA, ma pare che la Namco farà due versioni diverse: quella americana sarà censurata, mentre quella jap integrale (come era successo per *Street Fighter 2* della Capcom), così come avviene per molti film. Comunque ciò che ci interessa veramente è che questo episodio vanta sedici megabit, il doppio di *SH2*, diversi finali, password system, grafica sempre più delirante e violenza digitale senza limiti. Augurandoci che il tutto non si risolva in un gioco lentissimo come il precedente, teniamo in caldo la mannaia per l'estate.

FATAL FURY 2

(SNK)
NEO GEO
Picchiaduro
1/2 PLAYER
Aprile/Maggio

Non avete ancora risparmiato abbastanza per *Art of Fighting* che già arriva un gioco ancora più costoso e massiccio: non fate i tarpani e date un'occhiata al sequel di *Fatal Fury*, più cattivo e violento che mai. Terry e Andy sono tornati, pronti ad affrontare otto tizi un po' rozzi e maleducati che non leggono il galateo ma solo CAMIONISTA OGGI. Dalle prime indiscrezioni sembra che finalmente questa volta la SNK ce l'abbia fatta: il giochillo sembra essere più massiccio di *Street Fighter 2* e non solo graficamente parlando. Sarà vero? Aspettate GP per saperlo, intanto beccatevi le foto giù nel gargarozzo, e poi fateci sapere...

Fatal Fury

CAPCOM

La Capcom si merita un box tutto personale. Un sacco di novità ultrasugose, molte delle quali riguardano *Street Fighter 2*, il coin-op. È recentemente uscita in USA la versione TURBO di *SF2:CE* (10-15% più veloce del gioco da sala), mentre a Taiwan impazzano i cloni non autorizzati che permettono di fare un sacco di mosse impossibili nell'originale (tipo palle di fuoco a mezz'aria). Perciò il mitico *Street Fighter 3* la cui uscita era attesa con la bava alla bocca non sembra essere altro che uno di questi esperimenti pirata... Chiariremo la situazione sul prossimo numero, intanto parliamo di console: grandiose novità per SNES: è in arrivo *Final Fight 2* (12 o 16 Mbit) per il sedici bit Nintendo, graficamente impressionante, che consentirà il gioco multiplo a due player! Il gioco non sarà disponibile prima di luglio/agosto, per cui torneremo a parlarne abbondantemente. Gli altri due giochi in fase di sviluppo sono *Aladdin* ispirato all'omonimo film Disney pluricandidato agli Oscar (e non è escluso che quando leggerete queste righe ne abbia già vinti almeno un paio) e *Goof Troop* che, come anticipato, vede come protagonista quello spilungone di Pippo. L'avreste mai detto? Si tratta di un'avventura alla *Soul Blazer*, non-violenta e semplificata... Speriamo in bene. Concludiamo con una lieta notizia per i possessori del NES: è in arrivo *Mighty Final Fight*, una parodia dell'originale. Cuzzatevi le pix...

Final Fight 2

Lo stand della Capcom al CES.

Goof Troop

Street Fighter 2

FAX

Il prossimo gioco targato SNK per Neo Geo è una simulazione sportiva dal titolo molto promettente: *Super Side Kicks*... Se volete saperne di più non perdete il prossimo Gheim Pauà.

CES NEWS ANTEPRIME SPECIALE

GAMEBOY

GIOCO	SOF. HOUSE
Addams Family 2	(Ocean)
Adventure Island 2	(Hudson)
Barbie Fashion	(Hi Tech)
Batman: the Anim. Series	(Konami)
Battle Ping Pong	(Sammy)
Battletoads 2	(Tradewest)
Black B. Lure Fishing	(Hot B)
Buster Bros	(Hudson)
Championship Fighter	(Konami)
Chuck Rock	(Sony)
Cool Ball	(Takara)
Cool World	(Ocean)
Crash N' the Boyz	(Technos)
Darkwing Duck	(Capcom)
Dodge Ball	(Technos)
Dracula	(Sony)
F15 Strike Eagle	(Microprose)
Felix the Cat	(Hudson)
Fighting Simulator	(Culture Brain)
Four in One Volume 2	(Interplay)
GOAL!	(Jaleco)
Great Greed	(Namco)
Hammerin' Harry	(Irem)
James Pond 2	(ASC)
J. Connors Pro Tennis	(Ubi Soft)
Jurassic Park	(Ocean)
Kid Dracula	(Konami)
Legend of Zod	(Vic Tokai) 4Mbit (RPG)
Lethal Weapon	(Ocean)
Little Mairmaid	(Capcom)
Metal Masters	(Electro Brain)
Milon's Secret Castle	(Hudson)
Mortal Kombat	(Acclaim)
Ninja Boy 2	(Culture Brain)
Omar Sharif on Bridge	(Interplay)
Panel Action Bingo	(FCI)
Pinocchio	(Electro Brain)
Race Drivin'	(THQ)
Rampart	(Jaleco)
Ren & Stmpy 2	(THQ)
Robin Hood	(Virgin)
R•Type 2	(Irem)
Spot: The Cool Adventure	(Virgin)
StarTrek:The Next Gen.	(Absolute)
Sumo Fighter	(DTMC)
Sword of Hope 2	(Kemco)
Talespin	(Capcom)
The Empire Strikes Back	(Capcom)
Top & Guts - Guts & Glory	(Konami)
Toxic Crusaders	(Bandai)
Tumblepop	(Data East)
Wayne's World	(THQ)
We're Back	(Hi Tech)
Zen Intergalactic Ninja	(Konami)

Fighting Simulator & Ninja Boy 2

BATTLETOADS
(TRADEWEST)
MEGA DRIVE
ACTION
IMMINENTE
1/2 PLAYER
8 MBIT

Dopo aver riscosso un successo senza precedenti sull'8-bit Nintendo, *Battletoads* arriva su Genesis con una grafica ovviamente migliorata, ma lasciando intatto gameplay e struttura di gioco. Come nella precedente versione, potete interpretare Rash e Zitz, due rospi da battaglia, e liberare la principessa Pimple rapita dalla regina Oscura, che nutre una certa antipatia congenita per gli anfibi. Tecnicamente parlando, *Battletoads* vanta dodici livelli, un sacco di azione e la possibilità di giocare uno contro l'altro.

Battletoads

MONSTERS
(LUCASARTS)
NES
ACTION/SHOOTER
APRILE/MAGGIO
1/2 PLAYER
8 MBIT

Monsters (titolo non definitivo) potrebbe rivelarsi come lo sparaspara più frenetico dai tempi del mitico *Super Smash TV*. Si tratta di un incrocio tra *Total Carnage* e *Lo Zio Tibia*, ed è saturato da un numero di animazioni addirittura incalcolabile, background interattivo, parlato digitalizzato, prospettiva 3/4 (tipo *John Madden Football*), cinquanta livelli che sono una parodia dei film horror di serie B, C ed Interregionale degli anni '30, '40 e '50 (qualche titolo? *Balla con i Lupi Mannari*, *Mississippi Chain Saw Massacre*, che prende per il nasello il mitico e censuratissimo *Non Aprite quella Porta*, moto Seghe a go-go time, e *Zombie House Party*). Sembra ultra galattico e probabilmente lo sarà, ma dovremo aspettare ancora un mesetto...

Monsters

MICRO MACHINES
(CODE MASTERS)
MEGA DRIVE
SIM. GUIDA
IMMINENTE
1/2 PLAYER
4MBIT

Micro Machines

Micro Machines

Dopo aver riscosso un successo senza precedenti nella versione NES (Gioco dell'anno nel 1990 secondo la critica americana), *Micro Machines* arriva per Mega Drive grazie alla secolare Code Masters. Il gioco è una specie di clone di *Super Sprint* ma molto più giocabile e vasto (27 percorsi) e che vanta una grafica molto dettagliata, sebbene sia micro...scopica. La critica inglese si è già sperticata in lodi senza limiti e probabilmente lo stesso faremo noi...

FLOPPERIA®

S.r.l.

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglie D'Oro
Piazza Santa Maria Beltrade, 1 (angolo Via Torino) • 20123 Milano • Tel. (02) 72.00.18.10 • MM1-MM3 Duomo

Vendita anche per corrispondenza. Importazione diretta. Spedizioni in 24 ore.

Super Nes

Gioco	Prezzo
Acc. World Cup Soccer	119.900
Aerobiz	129.900
Alien 3	119.900
Alien vs. Predator	129.900
American Gladiators	129.900
Batman Returns	129.900
Batman Rev. Of Joker	119.900
Bram Stoker's Dracula	119.900
Daffy Duck & Marvin	119.900
Doomsday Warrior	119.900
Dragon's Lair	129.900
Dungeon Master	149.900
Fatal Fury	129.900
Football Fury	109.900
Guerilla War	129.900
Humans	139.900
Kawasaki Caribbean	139.900
Kendo Rage	139.900
Musha	119.900
NFL Football	119.900
Star Trek: Next Generat.	139.900
Super Aquatic Games	109.900
Super Empire Strikes B.	139.900
Super Turrican	129.900
Superman	119.900
Tazmania	119.900
Terminator 2	119.900
Terminator 2 Arcade	129.900
Tiny Toons Adventures	129.900
Tom & Jerry	129.900
Acrobat Mission	139.900
Actraiser	99.900
Area 88 - Un Squadron	109.900
Augusta Golf	139.900
Axelay	129.900
Battle Of Destiny	179.900
Bazooka	149.900
Big Run	99.900
Bill Lambeers' Basket	119.900
Castlevania 4	119.900
Chessmaster 2000	129.900
Chuck Rock	149.900
Contra Spirit	129.900
Cyber Formula	129.900
Darius Twin	119.900
Dimension Force	149.900
F-Zero	119.000
Final Fight	139.900
Gamba League Baseball	129.900
Ghouls'N'Ghost	119.900
Gradius 3	119.900
Gun Force	139.900
Gundam 91	129.900
Hat Trick Hero	119.900
Hokuto No Ken 6	159.900
Hook	149.900
Hyper Zone	109.900
James Bond Jr	139.900
J. Connors Pro Tennis	139.900
Joystick Capcom	219.900
King Of Monsters	129.900
Legend Of Zelda	119.900
Lemmings	119.900
Mickey Magical Adv.	149.900
Nba All Star Challenge	149.900
Nolan Ryan's Baseball	119.900
Outer World	149.900
Paperboy 2	129.900
Parasol Stars	129.900
Parodius	139.900
Pit-Fighter	119.900
Populous	119.900
Power Athlete	149.900
Prince Of Persia	119.900
Pro Soccer	129.900
Q*Bert 3	149.900
Raiden Densetsu	139.900
Return Of D. Dragon	129.900
Rocketeer	119.900
Romance 3 Kingdoms	149.900
Rpm Racing	119.900
Sd Great Battle	119.900
Sd Great Battle 2	119.900
Soul Blader	109.900
Stg Strike Gunner	119.900
Street Fighter 2	179.900
Super Adventure Island	119.900
Super Bowling	109.900
Super Chinese World	139.900
Super E.D.F.	119.900
Super Fire Pro Wrestling	149.900
Super Formation Soccer	139.900
Super Ghouls'N'Ghosts	119.900
Super Mario Kart	149.900
Super Pang	129.900
Super R-Type	119.900
Super Swiv	149.900
Super Tennis	119.900
Super Valis	119.900
Super Waka Land	139.900
T.M.N.T. 4 Turtles	129.900
Thunder Spirits	149.900
Top Racer	109.900
Volleyball Twin	159.900
Wagan Island	149.900
Wander Of Y's	129.900
Wings 2	129.900
World League Soccer	119.900
Xardion	99.900

GameBoy

Gioco	Prezzo
Bram Stoker's Dracula	59.900
Chuck Rock	59.900
Empire Strikes Back	69.900
Indiana Jones Crusade	69.900
Jimmy Conners Tennis	69.900
Lethal Weapon	59.900
NFL Quarterback Club	59.900
Robin Hood	69.900
Speedy Gonzales	69.900
Spiderman 3	59.900
Super Dodge Ball	69.900
Adventure Island	64.900
Aerostar	59.900
Altered Space	74.900
Asteroids	59.900
Atomic Punk	64.900
Attack Of Killer Tomatoes	64.900
Bart Simpson	59.900
Batman 2	69.900
Battle Bull	69.900
Battletoads	59.900
Beetlejuice	64.900
Bill & Ted Adventure	64.900
Bill Elliot's Nascar	69.900
Blades Of Steel	59.900
Blaster Master Boy	69.900
Bo J. Baseball + Football	84.900
Bomber Boy	49.900
Boomer's Adv. Asmik	59.900
Boxxle	59.900
Burger Time De Luxe	69.900
Caesar's Palace	69.900
Castelvania	59.900
Castlevania 2	69.900
Chase H.Q.	59.900
Choplifter	59.900
Contra Spirit	59.900
Daedalian Opus	59.900
Days Of Thunder	69.900
Dead Heat Scramble	59.900
Dexterity	59.900
Dig Dug	79.900
Double Dragon 3	69.900
Dr. Franken	64.900
Dr. Mario	59.900
Dragon's Lair	59.900
Duck Tales	64.900
Elevator Action	59.900
F1 Race + Adatt. 4 Gioc.	69.900
Fastest Lap	74.900
Fortress Of Fear	59.900
Gargoyle's Quest	59.900
Gauntlet 2	69.900
Ghostbusters 2	59.900
Go!Go! Tank	69.900
Godzilla	59.900
Hello Kitty	59.900
Home Alone	69.900
Hunt For Red October	59.900
Interstellar Assault	64.900
Jungle Wars	59.900
Klax	69.900
Kung Fu Master	59.900
Kwirk	64.900
Looney Tunes	69.900
Marble Madness	69.900
Mc Donaldland	74.900
Megaman 2	79.900
Mickey's Dang. Chase	69.900
Mr. Chin's Gourmet	59.900
Navy Seals	69.900
Nba All Stars Challenge	69.900
Nekketsu Soccer	59.900
NFL Football	64.900
Nintendo World Cup	59.900
Nobunaga's Ambition	79.900
Paperboy	69.900
Parasol Stars	84.900
Pipe Dream	69.900
Pit Fighter	79.900
Play Action Football	69.900
Power Racer	59.900
Prince Of Persia	69.900
Probotector	59.900
Q*Bert	59.900
Qix	49.900
R-Type	69.900
Rescue Princess Blobette	69.900
Revenge Of The Gator	59.900
Robocop 2	69.900
Rockman World 2	59.900
Roger Rabbit	79.900
Rolan's Course	74.900
Shangai	59.900
Skate Or Die	59.900
Snoopy	69.900
Speedball 2	79.900
Spider Man	69.900
Star Trek	79.900
Star Wars	79.900
Sumo Wrestler	59.900
Super Hunchback	74.900
Super Kick Off	79.900
Super Rc Pro Am	59.900
Tecmo Bowl	84.900
Terminator 2	64.900
The Flash	69.900
The Punisher	64.900
Turrican	69.900
Turtles 2	59.900
WWF Superstars	64.900
WWF Superstars 2	74.900

MegaDrive

Gioco	Prezzo
Alien vs. Predator	99.900
Amazing Tennis	119.900
American Gladiators	119.900
B. Simpson's Nightmare	109.900
Batman Rev. Of Joker	99.900
Bram Stoker's Dracula	119.900
Double Dragon 3	99.900
F-15 Strike Eagle 2	119.900
Hook	119.900
James Bond 007	109.900
King Of Monsters	109.900
NBA All Star Challenge	99.900
Shinobi 3	109.900
Strider 2	119.900
Sylvester & Tweety	99.900
Tiny Toons Adventures	99.900
X-Men	109.900
Young Indiana Jones	99.900
688 Attack Sub	99.900
Arrow Flash	99.900
Back To The Future 3	109.900
Bare Knuckle	79.900
Battle Squadron	69.900
Beast Warrior	109.900
Bonanza Bros	69.900
Buck Rogers	129.900
Buster Douglas Boxing	99.900
California Games	99.900
Capriati Tennis	109.900
Captain America	129.900
Chuck Rock	129.900
Commando 2	89.900
Crack Down	39.900
Cross Fire	99.000
Cyber Cop	129.900
Cyberball	79.900
Dahna	79.900
Darius	39.900
Dark Castle	69.900
Decapattack	99.900
Desert Strike	89.900
Dinoland	79.900
Donald Duck Quackshot	69.900
Double Dragon 2	79.900
Dungeons & Dragons	149.900
El Viento	119.900
Ex-Mutants	119.900
F1 Circus	99.900
F1 Grand Prix	89.900
Faery Tale	69.900
Fatal Labyrinth	99.900
Final Zone	99.900
Galaxy Force 2	129.900
Ghouls'n'Ghost	79.900
Golden Axe	79.900
Golden Axe 2	99.900
Hard Drivin'	69.900
Heavy Nova	119.900
Joe Montana	89.900
Joe Montana 2	109.900
John Madden Football 2	79.900
Jordan Vs Bird	89.900
King's Bounty	69.900
Lemmings	109.900
Lightening Force	119.900
Marvel Land	69.900
Megatrax	69.900
Mercs	99.900
Mickey Mouse - Fantasia	59.900
Midnight Resistance	99.900
Mike Ditka Football	79.900
Monster Hunter Yoko	59.900
NHL Hockey	99.900
Olimpic Gold	79.900
Onslaught	99.900
Out Run	69.900
Pac Mania	99.900
Predator 2	119.900
R.B.I. Baseball 3	109.900
Raiden Trad	89.900
Rampart	99.900
Rastan Saga 2	79.900
Rings Of Power	99.900
Road Rash	89.900
Roadblasters	89.900
Shadow Of The Beast	109.900
Shangai 3	69.900
Shinobi	99.900
Side Pocket	109.900
Sonic 2	99.900
Space Battler Gomola	69.900
Speedball 2	99.900
Spiderman	99.900
Splatterhouse 2	99.900
Strider	119.900
Super Hang-On	59.900
Super Monaco Gp 2	109.900
Super Off Road	89.900
Sword Of Vermilion	139.900
Task Force Harrier	89.900
Terminator 2	129.900
Test Drive 2 - The Duel	109.900
Thunder Force 2	79.900
Thunder Force 4	129.900
Thunder Fox	89.900
Thunder Pro Wrestling	99.900
T. La Sorda Baseball	119.900
Trouble Shooter	89.900
Truxton	79.900
Turbo Out Run	69.900
Universal Soldier	119.900
Valis Fantasm Soldier	89.900
Vapor Trail	59.900
Verytex	69.900
Wani Wani World	89.900
Warsong	119.900
Wings Of Wor	119.900
Winter Challenge	109.900
Wonderboy 3	69.900
World Cup Soccer	99.900
World Trophy Soccer	129.900
Wrestle War	79.900
XDR	39.900
Zero Wing	69.900
Zoom	59.900

Lynx

Gioco	Prezzo
A.P.B.	84.900
Awesome Golf	64.900
Baseball Heroes	69.900
Basketbrawl	84.900
Block Out	69.900
California Games	84.900
Checkered Flag	74.900
Chip's Challenge	74.900
Crystal Mines 2	74.900
Electrocop	69.900
Gates Of Zendocon	74.900
Gauntlet	69.900
Hard Driving	84.900
Hockey	84.900
Ishido	69.900
Klax	69.900
Ms. Pacman	74.900
Pacland	74.900
Rampage	74.900
Rampart	94.900
Road Blasters	74.900
Robo Squash	74.900
Rygar	69.900
Scrapyard Dog	74.900
Shadow Of The Beast	94.900
Shangai	69.900
Steel Talons	94.900
Stun Runner	74.900
Switchblade 2	94.900
Toky	94.900
Tournament Cyberball	74.900
Turbo Sub	74.900
World Class Soccer	94.900
Xenophobe	74.900
Xybots	69.900
Zarlor Mercenary	74.900

GameGear

Gioco	Prezzo
Bart Simpson Vs. World	79.900
Bram Stoker's Dracula	59.900
Holyfield Boxing	69.900
Home Alone	69.900
Hook	59.900
Humans	79.900
Rampart	69.900
Spiderman	79.900
Strider 2	79.900
Super Off Road	69.900
Terminator 2	79.900
WWF Wrestlemania Steel	79.900
Chessmaster	69.900
Donald Duck	79.900
Galaga 91	59.900
Joe Montana Football	79.900
Junction	69.900
Olympic Gold	59.900
Out Run	69.900
Pengo	59.900
Predator 2	89.900
Prince Of Persia	89.900
Simpson B. Vs Mutants	89.900
Sonic 2	79.900
Space Harrier	69.900
Super Golf	69.900
Super Monaco G.P. 2	69.900
Tazmania	79.900
Woody Pop	49.900

PC Engine

Gioco	Prezzo
1941	109.900
Ballistix	89.900
Cyber Dodge	69.900
Darius Plus	109.900
Eternal City	59.900
Fighting Run	89.900
Hit The Ice Hockey	69.900
Image Fight	79.900
Mesopotamia	89.900
Naxat Stadium	79.900
Pc Kid Genjin 2	79.900
Power Gate	59.900
Power Golf	59.900
Power League 4	89.900
Salamander	89.900
Spiral Wave	69.900
Tv Sport Football	89.900
Volfied	79.900
World Circuit	69.900

NeoGeo

Gioco	Prezzo
Alpha Mission 2	219.900
Andro Dunos	359.900
Art Of Fighting	469.900
Baseball Star Pro	159.900
Baseball Star Pro 2	259.900
Blue's Journey	159.900
Burning Fight	219.900
Crossed Swords	259.900
Cyber Lyp	99.900
Eight Men	259.900
Fatal Fury	259.900
Football Frenzy	259.900
Ghost Pilot	219.900
King Of Monsters	219.900
King Of Monsters 2	309.900
Last Resort	259.900
League Bowling	99.900
Magician Lord	159.900
Mutation Nation	259.900
Nam 75	99.900
Ninja Combat	159.900
Ninja Commando	259.900
Puzzled	99.900
Riding Hero	159.900
Robo Army	219.900
Sengoku	219.900
Soccer Brawl	259.900
Super Baseball In 2020	219.900
Super Spy	159.900
Top Player Golf	159.900
Trash Rally	259.900
World Heroes	389.900

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Orari: 10-13, 15.30-19.30. Chiuso Lunedì mattina.

GAMEGEAR

GIOCO	SOF. HOUSE	GENERE	USCITA
Bart vs The World	(Flying Edge)	Azione	Aprile
Battletoads	(Tradewest)	Azione	Imminente
Chase HQ	(Taito)	Sim. Guida	Imminente
Cliffhanger	(Sony)	Azione	Autunno '93
Clik-Clak	(Sony)	Azione	Settembre '93
Double Dragon Extras	(Virgin)	Picchiaduro	Marzo
Dracula	(Sony)	Azione	Aprile
Hook	(Sony)	Piattaforme	Maggio
Humans	(Game Tek)	Strategia	Aprile
James Bond	(Domark)	Azione	Luglio
Jeopardy!	(Game Tek)	Società	Maggio
Krusty's Fun House	(Flying Edge)	Azione	Imminente
Last Azione Hero	(Sony)	Azione	Autunno '93
Mick & Mack: GG	(Virgin)	Piattaforme	Maggio
Mortal Kombat	(Arena)	Picchiaduro	Autunno '93
Paperboy 2	(Tengen)	Azione	Aprile
RC Grand Prix	(Absolute)	Sportivo	Imminente
Robin Hood	(virgin)	Avventura	Estate '93
Spiderman 2	(Flying Edge)	Azione	Marzo
Strider 2	(US GOLD)	Azione	Maggio
T2: Arcade Game	(Arena)	Azione	Estate '93
T2: Judgement Day	(Flying Edge)	Azione	Maggio
Team Williams GP	(Domark)	Sportivo	Luglio
WWF S. C. Challenge	(Flying Ege)	Sportivo	Agosto

RC Grand Prix

RC Grand Prix

NES

GIOCO	SOF. HOUSE
Ace Harding: Lost in LV	(Kemco)
Addams Family 2	(Ocean)
AD&D Hillsfar	(FCI)
Alien 3	(LJN)
Barbie Fashion	(Hi Tech)
Baseball Stars 2	(Romstar)
Bases Loaded 4	(Jaleco)
Batman Returns	(Konami)
Breaktime: N. Pool Tour	(FCI)
Casino Kid 2	(Sofel)
Championship Wrestling	(Natsume)
Cool World	(Ocean)
Defenders of Dynatron C.	(JVC)
Dracula	(Sony)
Duck Tales 2	(Capcom)
Eon Man	(Taito)
F1: Built to Win	(Seta)
Fighting Simulator W. C.	(Culture Brain)
Final Fight	(Capcom)
Fire & Ice	(Tecmo)
Happily Ever After	(Sofel)
Hit The Ace	(Taito)
Inc. Crash Dummies	(LJN)
J. Connors Pro Tennis	(Ubi Soft)
Jurassic Park	(Ocean)
Kid Klown in N. M. World	(Kemco)
Lethal Weapon	(Ocean)
Matchbox Racers	(Matchbox)
Noah's Ark	(Matchbox)
Parodius	(Konami)
Ren & Stimpy	(THQ)
The Empire Strikes Back	(JVC)
The Great Waldo Search	(THQ)
The Jetsons	(Taito)
Thomas The Tank Engine	(THQ)
TinyToons: C. Workshop	(Konami)
Tiny T.: T. in Wackyland	(Konami)
Tom & Jerry The Movie	(Hi Tech)
Wayne's World	(THQ)
We're Back	(Hi Tech)
Wizard of Oz	(Seta)
Zen Intergalactic Ninja	(Konami)

Tiny Toons

FLASHFLASHFLASH

Lo spazio è tiranno, per cui dobbiamo rinviare al mese prossimo le news di alcuni grandi giochi, come *Transa Banker* uno shooter che la Sega sta sviluppando con le nuove tecniche di programmazione di cui sopra per MD (dalle prime foto non sembra davvero niente male, ma probabilmente erano gli occhiali sporchi), *NoiGear* della Wolf Team, un mix tra *Soul Blazer* e *Kikikatai* per un totale di dodici Megabit di gioco, *Dead Dance* un picchipicchia da sedici Mbit targato Jaleco per SNES, l'atteso *Nosferatu* della Sega per SNES, un paio di notizuole su *Lords of Thunder*, il seguito di *Gates of Thunder* per Duo che vanta ben 24 livelli di parallasse, ben 50 frames scambi di scrolling tra orizzontale e verticale (*Axelay* docet) e qualcosa come 300 Mbit di memoria... preparatevi a ballare, gente!
GAME POWER: E SAI COSA LEGGI.

SPAZIO AL JAPONE!

Non potevamo certo dimenticare le novità giapponesi che non sono meno stuzzicanti di quelle americane. Leggetele tutte d'un fiato senza passare dal VIA! ma non fatevi prendere dal panico: il nostro motto resta: IL MEGLIO DEVE ANCORA VENIRE.

POP N' TWINBEE

(KONAMI)
SFAMICOM
APRILE
1/2 PLAYER
8 MBIT

Pop

Pop

Dai geniali creatori di *Parodius* un altro mitico sparatutto demenziale, ma questa volta lo scrollimento diventa verticale. E le teste continuano a gilale (non trovavo la rima). Grafica delirante, gioco multiplo e simultaneo a due players, power up a profusione, *Pop N' Twinbee* si avvia a diventare il successore del mitico *Parodius* (altro che *Cosmo Gang*!). MIO!

NINJA WARRIORS

(TAITO)
MEGA CD
ACTION APRILE
1/2 PLAYER

Perfetta conversione di un coin-op non recentissimo ma giocabilissimo. La versione da sala vantava un triplo schermo e pare che la stessa caratteristica sia stata mantenuta. Come, non si sa... Action game a scorrimento orizzontale, *Ninja Warriors* (da non confondere con *Shadow Warrior*), vi permette di infilarvi nei panni ancora caldi di due ninja cybernetici con tanto di folta chioma alla *Megaloman* (ricordiamo che *Mega-lo-Mania* non è il tie-in del gommoso e forforico eroe nipponico). Da stoppare, perché se non ti rovino, ti roacqua.

Ninja

OFFERTA SPECIALE

26&P(mi)643950

JOYSTICK fun

SUPER FAMICOM - SUPERNES

SuperNes + Joypad + alim. + scart. £ 329.000
SuperFamicom + 2 Joypad + Alim. + Scart £ 429.000
SuperNes + gioco a scelta £ 420.000
SuperNes + Street Fighter II £ 449.000
SuperFamicom + 2 giochi a scelta £ 580.000

ACCESSORI

Bazooka Superscope + 6 giochi £ 139.000
Convert. Snintendo - Snes-Sfamicom £ 49.000
Game Genie £ 89.000 - Convertitore Snes-Sfamicom £ 30.000

JOYSTICK

Joypad £ 39.000
Stealth £ 69.000
Infrared per Capcom £ 85.000
XE3 £ 95.000
JBKing £ 125.000
Capcom £ 159.000

LE NOVITA'

Star Fox
Fi Exaust Heat II
Batman Return
Bugsy
Coolworld

GAME GEAR

oltre 40 titoli a partire da £ 45.000 (ultime novità: Sonic II, Young I. Jones, Tazmania, Prince of Persia, Super off road).

OFFERTE: Game Gear + TV tuner £ 419.000
Game Gear + 1 gioco (Sonic, Donald Duck, Mickey Mouse, Olympic Gold, S. Monaco GP) £ 269.000

ACCESSORI:

TV Tuner £ 188.000 - Master Gear Converter £ 45.000 - Lente Magnifier £ 35.000
Lente Big Window £ 39.000 - Alimentatore £ 20.000 - Batterie ricaricabili £ 85.000
Cavo per auto £ 35.000 - Cavo x 2 giocatori £ 29.000 - Custodia antipioggia £ 15.00
Custodia antiurto £15.000 - Borsa porta G. Gear £ 39.000

£ 238.000

GAME BOY

OFFERTISSIMA: GameBoy + Tetris + Marioland II £199.000

GameBoy + Tetris + Cavo 2 giocatori + cuffia £ 149.000
GameBoy + 2 giochi £ 175.000
GameBoy + 25 giochi in 1 £ 275.000

oltre 125 titoli disponibili a partire da £ 39.000

Mario Land II, Ranma 1/2, Mickey Mouse II, Tom & Jerry

ACCESSORI:

Lente £ 25.000 - Light Boy (Luce + Lente) £ 49.000 - Handboy (luce + lente + Joystick + amplificatore) £ 69.000 - Alimentatore £ 20.000 - Batterie ricaricabili £ 49.000 - Borsa porta GBoy £ 35.000 - Hyperboy £ 95.000 - Interfaccia 4 giocatori £ 35.000 - cavo per auto £ 29.000

£ 149.000

AlKross - Audrey Hepburn

Doveva essere Steve McQueen, ma con la scomparsa della grande Audrey Hepburn, AlKross ha voluto rendere omaggio a uno dei suoi amori giovanili.

Dupont - Gèrard Dèpardieu

Nelle foto, forse, non si nota ma il francese della redazione condivide con l'interprete di Cyrano un naso di proporzioni cenobitiche. Beh, noi lo teniamo anche così!

Red Fury - Kevin Bacon

Da quando ha visto Linea Mortale Red Fury non fa altro che sognare di sottoporsi ad esperimenti macabri, purché il dottore sia il Kevin di Footloose!!!

MBF - John Turturro

E ti pareva... poteva MBF scegliere un attore conosciuto da tutti? No, che razza di domande! Se volete saperne di più date un'occhiata a Fa la Cosa Giusta.

Sir Biss - Diego Abatantuono

È nuovo della redazione e sogna già di fuggire via, forse è per questo che ha scelto il mitico protagonista di Mediterraneo e Puerto Escondido.

Random - Kiefer Sutherland

Random è rimasto molto colpito dalla sua interpretazione come capo vampiro in Lost Boys, anche se lui, piuttosto che sangue, succhia ettolitri di birra!

Apecar - Paolo Rossi

In effetti Apecar e Paolino hanno molte cose in comune: la comicità spontanea, la simpatia, i trip che si fanno ogni sera assumendo Vicks Vaporoub e Anitra WC!

Scarlet - Noah Hathaway

L'attore è completamente sconosciuto al più ma il personaggio, al contrario è molto famoso, si tratta del grande Atreiu, eroe della Storia Infinita.

Incal - Jeremy Irons

Ricordate Inseparabili, lo sconvolgente film di David Cronenberg? Incal lo ricorda bene, infatti anche lui e il suo Super NES sono assolutamente inseparabili.

Madoc - Sean Young

Da quando ha visto Blade Runner, Madoc non fa altro che sognare di essere Harrison Ford e di fuggire insieme alla bellissima Rachel su un eli-taxi...

BioMassa - Bruce Lee

Come può Bio Massa scegliere Bruce Lee? Ebbene, dovete sapere che è un esperto di arti marziali, cintura nera di Bio-Fu... Quindi attenti, se si arrabbia...

Log - Benigni

-Saverio! Che si fa? Dove si va? - Anche Log ha i suoi problemi! La sua venerazione totale perBenigni lo ha portato ad esibirsi nudo per la redazione...

Raist - Harrison Ford

Ci siamo accapigliati in redazione per l'immagine del grande Harry. Alla fine l'ha spuntata Raist minacciando di investirci con la sua 127 blu...

Mystere - Alec Guinness

Come poter resistere al fascino di Obi Wan Kenobi? Mystere ha deciso di imparare le vie della Forza, ma forse sarebbe stato meglio lo Sforzo di Mel Brooks!

Raves - Negareboshi e Maroboshi

Non chiedetemi chi siano, non lo so, non lo sa nessuno, e non importa. I Ravetto hanno pensato bene di scegliere gli attori più strani ed anonimi del mondo.

Rical - Sean Connery

Lo 007 della redazione sceglie il miglior Bond, James Bond, mai apparso sullo schermo, attore poliedrico e mago dell'understatement.

PROVE
game power

Questo mese la scelta della redazione è caduta sugli attori... Ci sono state dure battaglie e scelte strane e opinabili.

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, apocalittico, tropppobbello e, in genere, incontestabile. Se lo perdete lo avrete sulla coscienza. Fenomenico.

FOTO SEGNALETICA
Sorge spontaneo chiedersi: ma come può un beota del genere consigliarmi coerentemente come spendere i miei agognati risparmi? Non vi biasimiamo. Fidarsi è bene, non fidarsi vuol dire non giocare. Lacerante.

COMMENTO
Il parere del recensore. Nella storia dell'editoria videoludica mondiale, nulla è mai stato fonte di litigi, argomentazioni, lettere roventi e dibattiti filosofici come queste righe. Il commento è strettamente personale e quindi soggettivamente interpretabile, ma se trovate il vostro recensore di fiducia, tenetevelo bene stretto. Plastico.

CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avete un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perché potrebbero insorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO
La matematica non è un'opinione, ma i giudizi numerici dei recensori sì. Eccovi la summa dell'intera recensione: il numero è però indicativo. Non comprate mai un gioco basandovi solo su di esso anche se è un Powergame. Scoprireste magari di aver comprato un gioco di ruolo quando voi odiate l'intera categoria...

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP. Specialistica.

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

SN SUPER NES

TINY TOON Adventures

Sembra che questa volta ci siano proprio tutti nell'università dei Tiny Toon, da Buster Bunny a Calamity Coyote, per non parlare di Baby Bunny e Shirley the Loon.
Tutti i nipotini degli eroi più amati della Warner Bros hanno deciso di unirsi, per farvi vivere le loro mirabolanti avventure!!!

Chi di voi non va pazzo per gli splendidi cartoon che hanno segnato un'epoca, come Willy il coyote o Bugs Bunny?? Ebbene, ecco a voi la versione ridotta di questi intramontabili eroi!! A dire la verità, i personaggi in questione sono legati da un grado di parentela con i loro predecessori e, a quanto pare, ci promettono anche loro un sicuro divertimento.
Tutto ha inizio nell'università o meglio nella Loonyversità, ovvero il luogo dove si trova attualmente il nostro piccolo amico Buster Bunny. Da questo punto in poi dovrete aiutare questo coniglietto dall'aria furba e intrigante (quasi a livello di Incal...anche se lui ha le orecchie molto più lunghe!) che dovrà districarsi attraverso una sequenza di 6 livelli assolutamente entusiasmanti!
Il primo scenario sarà prettamente scolastico (ahimé la sorte ci perseguita) con tanto di sotto-sezione nella silenziosissima biblioteca d'istituto, completa di famosi "topi", ovvero: compagni roditori unitevi tutti!!.
Superato questo passaggio vi ritroverete nel magazzino della biblioteca, inseguiti da un'orrendo guardiano con intenzioni davvero bellicose! Osservate attentamente l'effetto della torcia è davvero fantastico!!
Già da questa prima sezione potrete far uso della

POWER GAME

Ecco qua! basta una bella rincorsa per superare anche gli ostacoli più difficili.

Attenzione al guardiano, sembra che non gradisca le visite in questo buio stanzone.

Attenzione! I bonus a volte sono davvero ben nascosti!!

I treni del far west sembrano davvero peni di pericoli per un povero coniglio che cerca di redimere un'ostinato ragazzino.

Fate attenzione a questo tipaccio! Il suo non è un normale bastone da passeggio!!

(Sotto) I castelli hanno sempre un'alone di mistero intorno a loro...chissà cosa si nasconde nei meandri di questa macabra abitazione

dash, che non è una marca di detersivo come alcuni di voi potranno pensare, bensì un favoloso sprint che permetterà a Buster Bunny di correre anche su pareti verticali, altrimenti assai ardue da superare!
Se riuscirete ad uscire incolumi dall'insidioso magazzino potrete vivere una vera e propria avventura nel Far West. Nel secondo livello, infatti, dovrete aiutare Buster Bunny a superare le insidie di un mondo così avventuroso per cercare di fermare il "terribile" Montana Max, un bambinetto vivace e capriccioso che si è messo in testa di rapinare la banca e fuggire a bordo di un vecchio treno a vapore!!
Il vostro viaggio sul vecchio treno non sarà dei più rilassanti, dovrete vedervela con ceffi dall'aria poco raccomandabile (se avete presente la faccia di Neon sapete cosa intendo), che non staranno certo a guardarvi quando tenterete di raggiungere la locomotiva per fermare il mocciosetto!!
Ovviamente, una volta che lo avrete raggiunto, il "povero piccolo" cercherà di intenerirvi e si dimostrerà pentito, a patto che lo salviate da una fine non troppo felice. Purtroppo la cosa vale anche per voi, perciò ho paura che dovrete cooperare!!!
Attenzione gringos!!! Questa sezione è davvero molto impegnativa, perciò dovrete cercare di avere il maggior numero di vite possibile se vorrete sperare di uscirne vincitori.
Proseguendo nella vostra avventura porterete il coniglietto a gironzolare per una casa infestata dagli spiriti, tra i quali potreste trovare quello "spiritoso" di Dupont! Una volta superate le stanze inferiori del macabro castello, vi ritrovere-

Questo tipo è davvero pazzo!! Guardate che razza di bestione sta scagliando addosso al povero Buster Bunny!

(Sotto)
Durante la partita potrete scegliere se ricevere il passaggio o correre avanti per guadagnare 1 down.

TRA UNA CAROTINA E L'ALTRA

Ecco tutti i bonus che troverete durante le vostre fantasmagoriche avventure:

STELLINE: se ne raccoglierete 100 avrete una vita gratis.

ORSETTO: ogni orsetto vi donerà una vita supplementare, attenzione però, questo bonus non si trova facilmente, perciò cercate accuratamente.

CAROTE: ovviamente non poteva mancare il cibo preferito dai coniglietti, a seconda del colore ogni carota avrà una funzione diversa-

Argento: vi fa recuperare un punto ferita

Arancione: vi donerà un cuoricino supplementare se sarete al pieno dei vostri hit.

Trasparente: vi farà recuperare tutti i cuori che vi mancano.

GOGO DODO: Arancione: vi renderà invulnerabili per un breve periodo di tempo, Argentato: vi riporterà al massimo il livello di sprint.

Trasparente: eliminerà tutti i nemici che si troveranno sullo schermo.

Ok boy, bel colpo un'altro paio di azioni così e ce li abbiamo in pugno!!

te in cima alla torre dove un'inventore pazzo ha progettato una strana macchina, che ha il potere di guidare un gigantesco mostro! Cercare di farlo secco sarà una cosa davvero difficoltosa, in quanto il bestione cadrà stecchito solo quando l'avrete colpito talmente tanto da mandare in tilt la macchina che lo controlla !!

Superata anche questa sezione dovrete vedervela con i terribili difensori della squadra avversaria, in un'eccitante partita di football americano, e visto che sarà un "super-bowl" dovrete assolutamente vincere per passare al livello successivo.

La partita avrà un'aspetto davvero realistico, il vostro obiettivo sarà infatti quello di riuscire a sfondare la difesa avversaria, avanzando di 1 down alla volta, fino al rush finale e al relativo tuchdown!!

Il quinto livello vi porterà sempre più in alto...sarà vostro compito, infatti, saltellare di palloncino in palloncino o da una bolla di sapone all'altra per raggiungere l'aerostato che vi porterà in salvo. Occhio a non cadere dal pallone principale, però, non ho mai sentito parlare di conigli volanti!!

Per quanto riguarda il sesto livello...insomma volete proprio che vi tolga tutto il divertimento?? Quanto ai nemici, il modo per atterrarli è quello di dar loro dei sonori calci sulle gengive, così facendo non solo li farete fuori, ma una volta che un nemico sarà sparito dallo schermo, al suo posto compariranno una o più stelline luminose e quando ne avrete raccolte 100 vi sarà regalata una vita bonus. Fate attenzione, perché se doveste perdere tutte le vostre vite, premendo "continua" all'inizio del nuovo gioco troverete il numero che avevate raccolto assolutamente invariato.

si ringrazia Newel - MI

Red Fury

Chissà, chissà dove arriverà Buster Bunny su questo tenero palloncione rosa.

Ecco un'immagine tipo che vi mostrerà le meraviglie del Mod 7

D'accordo Buster Bunny è ingrassato da un po' di tempo a questa parte ma ciò non significa che debba fare da palla! Purtroppo invece...

COMMENTO & VOTO

93%

Semplicemente F-A-N-T-A-S-T-I-C-O!!
La Konami si è davvero superata per questo *Tiny Toon adventures*. La grafica è assolutamente splendida, accurata, precisa e sfrutta magnificamente il Mode 7 tipico del SNES utilizzandolo in parecchie situazioni. Alcuni scenari presentano l'autoscorrimento a volte orizzontale e a volte verticale rendendo l'azione di gioco sempre diversa e nuova.
A parte forse che nel terzo livello dove, a mio parere, la difficoltà è troppo bassa, la giocabilità si presenta ottima ed appassionante.
Una speciale menzione merita il sonoro, davvero strabiliante che renderà le vostre partite ancora più divertenti sottolineando ogni sezione con una colonna sonora di rara bellezza!!!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Tiny toon adventures
Casa	Konami
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	2

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Per far muovere Buster Bunny
Per tirare i calci
Per sprintare
Per saltare

NON SIAMO MICA MIKE BONGIORNO

Ogni volta che riuscirete a passare di livello Buster Bunny e Baby Bunny inscenaranno un piccolo spettacolo, per introdurvi dei simpatici intermezzi che vi saranno utili per ottenere una o più vite supplementari o altri bonus simili.

Apparirà sullo schermo una ruota sul modello "ruota della fortuna" di Mike Buongiorno (aaaaahg!!!). La scelta del gioco verrà effettuata casualmente a seconda del momento in cui premerete il pulsante per fermare la ruota.

A parte la partita di squash quasi tutti gli altri intermezzi si riveleranno dei semplici giochetti, come ad esempio il bingo o "la bilancia fortunella" in cui conta sicuramente più la fortuna che l'abilità!

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO 02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

OFFERTA GIOCHI NOVITA'

Gioco	Prezzo
AFTERBURNER III	L. 129.000
AMERICAN GADIATORS	L. 119.000
ANDREA AGASSI TENNIS '93	L. 119.000
ARCUS ODYSSEY	L. 129.000
BATMAN REVENGE JOCKER	L. 99.000
BATTLE TANK	L. 99.000
BATTLETOADS	L. 99.000
BIO - HAZARD BATTLE	L. 99.000
BLACK CRIPTE	L. 99.000
BULLS LAKER "BASKET"	L. 119.000
CHAKAN	L. 99.000
CHAMP BOWLING	L. 99.000
CHELNOV-ATOMIC RUNNER	L. 99.000
CHESS MASTER - SCACCHI	L. 99.000
CHESTER CHEETAH	L. 119.000
CYBERCOP-CORPORATION	L. 119.000
CYBORG JUSTICE	L. 119.000
DARE TOESCAPE	L. 99.000
DEADLY MOVES	L. 129.000
DEATH DUEL	L. 119.000
DOGEBALL SOCCER CUP	L. 99.000
DOREAMON	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 119.000
E.SUP.LEAGUE SOCCER '93	L. 119.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 99.000
ELETRIC NINJA ALESTE	L. 119.000
EX - MUTANTS	L. 99.000
F-15 STRIKE EAGLE	L. 129.000
FATAL FURY	L. 129.000
GADGET TWINS	L. 139.000
GALLAHAD	L. 99.000
G - LOG	L. 99.000
GODS	L. 99.000
GOLDEN AXE III	L. 99.000
GREAT WALDO SEARCH	L. 119.000
GREY LANCER	L. 89.000
HIGHT IMPACT A. FOOTBALL	L. 99.000
HIT THE ICE	L. 119.000
HUMANS	L. 99.000
INTERNATIONAL HOCKEY '93	L. 119.000
JAMES BOND 007	L. 99.000
JEOPARDY	L. 119.000
JOHN MADDEN '93	L. 119.000
JUNKER' S HIGH	L. 129.000
KICK BOXING	L. 119.000
KING SALOMON	L. 99.000
LA SIRENETTA	L. 99.000
MEGALOMANIA	L. 99.000
MICKY & MACK	L. 119.000
MICRO MACHINE	L. 89.000
MONOPOLY	L. 99.000
MUHAMMAD ALI' BOXING	L. 99.000
NEW ZELAND STORY	L. 99.000
NINJA GAIDEN	L. 119.000
OUT OF THIS WORLD	L. 119.000
OUT LANDER	L. 99.000
OUTRUN 2091	L. 119.000
PACHIKO FLIPPER	L. 119.000
PGA GOLF 2	L. 119.000
POVER ATHLETE	L. 129.000
RAMPART	L. 99.000
ROAD RUSH II	L. 99.000
ROGER CLEMENS BASEBALL	L. 119.000
SHADOW OF THE BEAST II	L. 119.000
SHINOBI III	L. 119.000
SLAUGTER SPORT	L. 119.000
SONIC THE HEGHEJHOG 2	L. 99.000
SORCERER'S KINGDOM	L. 99.000
SPLATTERHOUSE III	L. 99.000
STAR ODYSSEY	L. 139.000
STEEL TALONS	L. 99.000
STREET OF RAGE II	L. 119.000
STRIDER II	L. 99.000
SUNSET RIDERS	L. 99.000
T-2 ARCADE GAME	L. 99.000
TALESPIN	L. 99.000
THUNDER FORCE IV	L. 119.000
TIME GAL	L. 129.000
TINY TOONS	L. 119.000
TOPOLINO & PAPERINO	L. 109.000
TYRANTS	L. 99.000
WORLD OF ILLUSION	L. 109.000
WWF WRESTLINGMANIA	L. 99.000
X-MAN	L. 99.000

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

Gioco	Prezzo
2 CRUDE DUDE	L. 99.000
ALIENS 3	L. 99.000
ALISIA DRAGON	L. 79.000
AQUATIC GAMES	L. 99.000
ARCH. RIVALS BASKETBALL	L. 99.000
AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II	L. 99.000
BARCELLONA GOLD 1992	L. 69.000
BUSTER DOUGLAS BOXING	L. 79.000
CADASH PLUS	L. 89.000
CALIFORNIA GAMES	L. 89.000
CAPITAN AMERICA	L. 99.000
CARMEN SAN DIEGO	L. 119.000
CENTURION	L. 89.000
CHASE HQ - AUTO-	L. 99.000
CHUCK ROCK	L. 119.000
CRUE BALL	L. 89.000
DARK CASTLE	L. 79.000
DAVID ROBINSON BASKETBALL	L. 99.000
DESERT STRIKE	L. 89.000
DOUBLE DRAGON II	L. 89.000
E.A. HOCKEY	L. 99.000
EL VIENTO	L. 89.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	L. 109.000
F1 CIRCUS	L. 69.000
F1 GRAND PRIX	L. 89.000
F1 HERO - NAKAJIMA GP	L. 89.000
FATAL LABYRINTH	L. 89.000
FATAL REWIND	L. 69.000
FERRARI GP RACING '92	L. 99.000
FIGHTING MASTER	L. 89.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 69.000
GALAXI FORCE II	L. 69.000
GHOSTBUSTERS	L. 69.000
GHOULS AND GHOST	L. 69.000
GOLDEN AXE II	L. 69.000
GRAND SLAM "TENNIS '92"	L. 89.000
GREEN DOG	L. 89.000
HEAVY NOVA	L. 79.000
HOLYFIELD BOXING	L. 99.000
HOME ALONE	L. 89.000
INDIANA JONES L. CRUSADE	L. 119.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	L. 99.000
JORDAN VS BRID	L. 89.000
K.O. BOX	L. 59.000
KRUSTY FUN HOUSE SIMPSON	L. 79.000
LAKERS VS CELTIC	L. 89.000
LEMMINGS	L. 99.000
LHX ATTACK CHOPPER	L. 99.000
M.L. HOCKEY	L. 89.000
MARBLE MADNESS	L. 99.000
MICKEY MOUSE	L. 59.000
MOONWALKER	L. 89.000
PACMANIA	L. 89.000
PAPER BOY	L. 79.000
PAT RILEY BASKETBALL	L. 99.000
PREDATOR 2	L. 99.000
RAIMBOW ISLAND	L. 79.000
RBI - 4 BASEBALL	L. 99.000
REVENGE OF SHINOBI	L. 79.000
ROLLING THUNDER 2	L. 99.000
S. VOLLEYBALL	L. 69.000
SHINING IN THE DARKNESS	L. 99.000
SIDE POCKET - BIGLIARDO	L. 99.000
SLIM WORLD	L. 99.000
SMASH TV	L. 89.000
SPEEDBALL 2	L. 89.000
SPLATTER HOUSE 2	L. 99.000
STAR CONTROL	L. 99.000
STEEL EMPIRE	L. 69.000
STREET OF RAGE	L. 79.000
STRIDER	L. 69.000
SUPER FANTASY ZONE	L. 99.000
SUPER HANG ON	L. 69.000
SUPERMAN	L. 99.000
SUPER T. BLADE	L. 69.000
TAZMANIA	L. 89.000
TEAM USA BASKET	L. 99.000
TECMO WORLD CUP '92	L. 89.000
TERMINATOR II	L. 99.000
TEST DRIVE II	L. 99.000
THE SIMPSON	L. 99.000
THUNDER PRO WRESTLING	L. 89.000
THUNDER FORCE II	L. 69.000
THUNDER FORCE III	L. 89.000
TOXIE CRUSADER	L. 89.000
TRASIA	L. 119.000
WAR SONG	L. 119.000
WARRIOR OF ROME	L. 119.000
WIMBLEDON 92 (TENNIS)	L. 99.000
WINTER CHALLENGE	L. 99.000
WONDER BOY 5	L. 119.000
WORLD CUP '92	L. 89.000
WORLD TROPHY SOCCER	L. 99.000
WRESTLER WRESTLER '92	L. 69.000

ADATTATORE EURO JAPAN
PERMETTE DI USARE TUTTE LE CARTUCCE GIAPPONE SULLA VERSIONE EUROPEA
L. 25.000

MEGA DRIVE
BARE KNUCKLE II
STREETS OF RAGE II

DISPONIBILE L. 119.000

POWER ATHLETE
取扱説明書

IL NUOVO STREETFIGHTER ORA PER MEGADRIVE

DISPONIBILE L. 129.000

Professional Control Pad

DISPONIBILE L. 29.000

OFFERTE del MESE

Gioco	Prezzo
ALIEN STORM	L. 49.000
ALTERED BEAST	L. 39.000
ATOMIC ROBOTIC KID	L. 39.000
ART ALIVE - DISEGNO	L. 49.000
BAD O MAN	L. 29.000
BASKETBALL	L. 49.000
BATMAN	L. 59.000
BATTLE MANIA '92	L. 39.000
BATTLE GOLFER	L. 29.000
BLOCK - OUT	L. 29.000
BUCK ROGER'S	L. 59.000
CRACK DOWN	L. 29.000
DAHNA	L. 59.000
DARIUS II	L. 39.000
DAWN IN 4081	L. 29.000
DINOLAND FLIPPER	L. 59.000
DJ BOY	L. 49.000
DYNAMITE DUKE	L. 49.000
E. SWAT	L. 49.000
FANTASIA W. DISNEY	L. 59.000
FANTASTIC NAVIGATION	L. 39.000
FANTASY SOLDIER	L. 39.000
FASTEST ONE F1	L. 39.000
FIRE MUSTANG	L. 39.000
FORBIDDEN CITY	L. 39.000
F-Z AXIS	L. 49.000
GAIN GROUND	L. 39.000
GYNOUG	L. 39.000
HELLFIRE	L. 39.000
HEAVY NOVA	L. 59.000
HEAVY UNIT	L. 49.000
HIDDING BALL	L. 49.000
JAMES POND II	L. 59.000
JEWELMASTER	L. 39.000
J.MONTANA FOOTBALL 2	L. 49.000
JUNCTION 3D	L. 29.000
KID CHAMELON	L. 59.000
LEYNOS	L. 29.000
MASTER OF MONSTERS	L. 59.000
MASTER OF WEAPON	L. 49.000
MERCS II - COMMANDO	L. 49.000
MRS. PACMAN	L. 39.000
MYSTIC DEFENDER	L. 49.000
OLIMPIC GOLD	L. 69.000
OUT RUN	L. 39.000
PHELIOS	L. 39.000
POWER BALL	L. 49.000
QUACKSHOT D. DUCK	L. 49.000
ROADBLASTER	L. 29.000
SD VARIS	L. 49.000
SHADOW DANCER	L. 49.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 49.000
SONIC	L. 49.000
SPACE GOMOLA	L. 39.000
SPIDERMAN	L. 49.000
STEEL EMPIRE	L. 49.000
STORMLORD	L. 39.000
S. MONACO GP	L. 49.000
SWORD OF SODAN	L. 39.000
SWORD OF VERMILLON	L. 59.000
STRIDER	L. 49.000
TETRIS	L. 49.000
THUND. PRO-WREST	L. 49.000
THUNDERFOX	L. 49.000
TOE JAM & ERALD	L. 29.000
TOKI	L. 49.000
TORA! TORA! TORA!	L. 49.000
TROUBLE SHOOTER	L. 49.000
TURBO OUTRUN	L. 49.000
UNDEDLINE	L. 39.000
VERYTEX	L. 39.000
WANI WANI WORLD	L. 49.000
WANDONA FOREST	L. 39.000
WIPERUSH	L. 29.000
WONDERBOY III	L. 29.000
WORLD CUP SOCCER	L. 49.000
WRESTLE WAR	L. 49.000
X.D.R.	L. 39.000
ZERO WINGS	L. 49.000

STREETS OF RAGE 2

MEGADRIVE MD

Abbiamo dovuto aspettare più di un anno per vedere il seguito del miglior picchiaduro mai apparso sul Megadrive, ma ne è valsa la pena. Se con *Streets of Rage*, la Sega, aveva toccato altissimi livelli di programmazione, con *Streets of Rage II*, una delle prime cartucce a 16Mbit per questa console, ha raggiunto proprio il Top!

È passato un anno da quando Adam Hunter, Axel Stone e Blaze Fielding hanno eliminato la minaccia criminale colpendola alla radice e distruggendo il malvagio Mr. X. Da allora Axel e Blaze si erano trasferiti fuori città lavorando rispettivamente come guardia del corpo e insegnante di danza, mentre Adam era ritornato tra le fila della polizia. Ma quello che i tre non sapevano era che Mr. X era evaso e che si era riorganizzato assoldando dei combattenti professionisti come guardie del corpo. Il criminale ha ora rapito Adam per vendicarsi, ma il fratello di quest'ultimo è riuscito ad avvisare Axel e Blaze che, insieme ad un'amico di Axel, Max, sono decisi a liberare il loro compagno.
Questa è la storia di *Streets of Rage II*, l'ennesimo picchiaduro stile a *Double Dragon*, e sicuramente il migliore tra tutti quelli mai usciti, anche per SNES. La struttura di gioco è rimasta la stessa. Bisogna avanzare massacrando di botte tutti i nemici che ci si parano di fronte, raccogliendo vari bonus nascosti e affrontando il solito guardiano alla fine di ogni livello.

POWER GAME

Quello che stupisce sin dall'inizio è la dettagliatissima grafica. I personaggi sono definiti in maniera superba e animati ancora meglio, non vi dico l'effetto che fa Blaze (la ragazza) quando respira a pieni polmoni! Non parliamo poi del sonoro. Le colonne sonore dance si adattano perfettamente alla struttura del gioco, fino al punto che si finisce per premere i pulsanti del joypad a ritmo di musica, senza contare tutte le frasi e gli effetti digitalizzati che sono stati inseriti. Ma quello che lascia veramente di stucco è la varietà del gioco. Ci sono ben otto livelli suddivisi in tre sottolivelli ciascuno, ognuno diverso dall'altro. Inoltre ognuno dei quattro per-

SMETI (OVVERO, "ITEMS" AL CONTRARIO...)

È inutile che vi stia a spiegare per l'ennesima volta la funzione di questo box. Tanto vale passare subito al sodo:

MELA: Restituisce una piccola parte di energia.

POLLO ARROSTO: Questo invece la restituisce tutta (l'energia).

1UP: Una vita extra. Bazzeccole, a cosa potrà mai servire?

SACCHETTO DI DENARO: Soldi! Arf! 1000 punti in più non fanno mai male.

LINGOTTI D'ORO: L'oro, però, è meglio. Di punti, infatti, ne assegna 5000.

Blaze ha un'ottima mossa speciale, salta colpendo con entrambe le braccia l'avversario.

Ecco Blaze in azione contro un folto gruppo di malcapitati:...Poveri malcapitati!...

sonaggi ha a disposizione una vera valanga di mosse completamente diverse tra loro. È possibile sferrare calci, pugni, afferrare un avversario e scagliarlo per terra in cinquanta modi diversi, voltarsi all'indietro e usufruire di colpi speciali che ricordano, addirittura, *Street Fighter II*. Il Dragon Smash di Axel è una chiara imitazione del mitico Dragon Punch di Ryu e Ken. Inoltre ci sono tutti gli effetti grafici. A parte tutte le distorsioni che contraddistinguono la maggior parte dei livelli,

Rotola, rotola... Max atterra i nemici con ogni trucco a sua disposizione.

Blaze riesce a colpire il nemico facendo una capriola con doppio calcio!.

In Streets of Rage 2 praticamente ogni oggetto può essere usato come arma.

si ringrazia joystick fun - MI

ARMI

In un picchiaduro di questo genere che si rispetti non potevano mancare le armi tipo tubi e affini:

COLTELLI: Non saranno il massimo della lunghezza, ma vanno benissimo lo stesso, soprattutto quando si tratta di lanciarli contro qualche nemico.

TUBO: Solido e duro. L'ideale per rompere la testa ai cattivi. Peccato che rallenti: tra un colpo e un altro deve passare più di un secondo.

KATANA: La famosa spada giapponese è paragonabile al tubo come utilizzo, però fa più male.

KUNAI: Sono dei pugnali che utilizzavano i Ninja. Quest'arma è come un coltello sia come funzionalità che come "rendita".

BOMBA: Solitamente viene lanciata dai nemici. Voi potete però raccoglierla e scagliarla contro chi volete, ma state attenti che vi non esploda nelle vicinanze o addirittura in mano.

PERSONAGGI

Ecco i quattro protagonisti di *Streets of Rage II*. Ognuno di loro è completamente differente dagli altri, dalla potenza allo stile di lotta.

AXEL - Dopo la precedente avventura di *Streets of Rage* ha trovato lavoro come guardia del corpo. Inoltre ha affinato le sue tecniche di combattimento. Le sue mosse preferite sono il Dragon Wing e il Dragon Smash. Quest'ultimo consiste in una serie di colpi a ripetizione che terminano con un poderoso uppercut simile al Dragon Punch di Ryu e Ken in *Street Fighter II*.

BLAZE - La "bella" del gruppo. La sua forza è direttamente proporzionale alla sua carica sexy, senza contare che è agilissima nei movimenti. È in grado di sbattere avversari di grosse dimensioni per terra come se nulla fosse e di incanalare energia in un colpo a due mani dalla forza inaudita. Molto potente anche il suo Embukyaku, una specie di salto con calcio all'indietro che ricorda il Flash Kick di Guile.

MAX - Non poteva mancare il buzzurro della situazione. Max è un lottatore professionista di Wrestling, lento nei movimenti ma dalla forza devastante: è in grado di far fuori in un sol colpo anche i nemici più forti. Le sue mosse speciali sono rappresentate da una potente scivolata e dal Thunder Tackle, una specie di potentissimo placcaggio degno del miglior giocatore di Football americano.

SKATE - Piccolo di corporatura e provetto ballerino di Break-Dance ha imparato a combattere dal fratello Adam. Il suo nome gli viene dal fatto che ha sempre ai piedi un paio di pattini che usa anche come arma. È il personaggio più veloce ma anche il meno potente. Tuttavia il suo Double Spin Kick e il Corkscrew Kick (uguale al calcio rotante di Dalshim) sono potentissimi ed è l'unico che salta in groppa ai nemici tirandogli pugni in testa finché questi non crepano. Una vera peste.

Hei! Jet sei il solito maleducato. Non sai che le donne non si toccano neanche con un fiore?

l'effetto che merita i più fragorosi applausi è lo sfondo roteante della città, al terzo livello: non esagero quando dico che sembra di trovarsi davanti al Mode7 dello SNES! Avrei ancora una miriade di cose da dirvi riguardo al gioco, ma preferisco non rovinarvi la sorpresa e rimandarvi ai box.

Il ragazzino del gruppo sfascia i denti a colpi di Skateboard.

Skate usa mosse di breakdance per frantumare tibie e ginocchia!

Bio Massa

COMMENTO & VOTO

94%

A regà, mi dispiace per tutti i supernessisti, ma *Streets of Rage II* è *galattico*, punto è basta. Non sto a dilungarmi troppo sui dettagli tecnici poiché farei prima a scrivere un libro, vi basti sapere che la realizzazione è davvero impeccabile. Quello che però fa di questo gioco un capolavoro in tutti i sensi è la giocabilità. A parte *Street Fighter II*, non ho mai trovato in nessun gioco così divertente e rilassante picchiare un avversario, senza contare che l'incredibile quantità di mosse a disposizione. Giunti a questo punto vi chiederete se sia addirittura più bello del capolavoro Capcom. Purtroppo vi devo rispondere di no, ma potrà consolarvi il fatto che se confrontato con i picchiaduro/arcade di questo genere, *Streets of Rage II* è sicuramente il migliore che sia mai uscito su console o computer!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Streets of Rage II
Casa	Sega
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	2
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	4

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

Muove il giocatore
Pausa
Pugni e calci
Usa i colpi speciali
Salta

TERMINATOR

THE ARCADE GAME

MEGADRIVE MD

Con un lampo siete stati nuovamente trasportati nel futuro, in un luogo in cui si sta combattendo la terribile battaglia tra le macchine dello Skynet, i Terminator, e gli ultimi ribelli della resistenza umana...

Cu cu, settete! Trovarsi di fronte un ammasso di metallo pronto a farvi a pezzi all'improvviso non è certo il massimo della vita.

Non è consigliabile colpire i soldati. Sono vostri alleati e contano sul vostro aiuto per difendersi.

Volevano stupirvi con effetti speciali e colori sgargianti. Ci sono riusciti! Se qualcosa, nel film *Terminator II*, ha fatto rimanere con la bocca spalancata il pubblico, sono proprio stati gli effetti speciali. *Terminator II* è sicuramente uno dei film che hanno riscosso maggior successo nelle sale cinematografiche, ottenendo incassi da capogiro. Potrei andare avanti descrivendovi tutti i tentativi di imitazione di questo capolavoro, invece passo a descrivervi direttamente il gioco. Prima di cominciare vorrei fare una precisazione. Quello di cui stiamo per parlare non rispecchia assolutamente la trama del film, ma essendo ambientato nel futuro oscuro in cui umani e macchine si danno guerra senza quartiere, si ispira, chiaramente, ai vari flashback che accompagnano i ricordi di Kyle (il protagonista maschile del primo film) e i racconti del T800 impersonato da Schwarzy. In effetti,

(Sopra) Le astronavi non sono molto resistenti, bastano un paio di colpi per farle fuori. (Sinistra) I Terminator che appaiono in primo piano sono i più letali. Escono all'improvviso e sparano come dei dannati.

Per ottenere una nuova arma occorre prima trovarne i pezzi. Per raccoglierli basta spararci sopra.

Bio Massa

71%

COMMENTO & VOTO

Terminator 2 appartiene a quel genere di giochi che difficilmente fanno la loro comparsa sul Mega Drive. Inoltre, la realizzazione tecnica è ottima, sia per quanto riguarda la grafica che il sonoro e l'azione non risente mai di rallentamenti, e siccome è prerogativa di questo gioco avere lo schermo pieno zeppo di nemici e proiettili, non posso che fare i complimenti ai programmatori per il loro lavoro. Purtroppo l'unico difetto del prodotto condiziona negativamente tutto il resto. Sto chiaramente parlando della giocabilità che viene ridotta al minimo per via di due fattori: la scarsa varietà e l'eccessiva difficoltà. Sinceramente non credo che ci sia qualcuno in grado di resistere almeno cinque minuti con un gioco difficile e, allo stesso tempo, noioso come questo. Penso abbiate recepito il messaggio...

Attenzione al livello di energia del fucile laser. Se cala troppo correte il rischio di rimanere senza difese.

Ops! Questo missile non ha certo intenzioni amichevoli. Meglio eliminarlo prima che sia troppo tardi.

questa non è la trasposizione videoludica della pellicola cinematografica, ma la conversione ufficiale del Coin-Op uscito nelle sale circa tre anni fa. La trama è semplicissima: nei panni di un T800, riprogrammato per difendere gli uomini, dovete distruggere lo SkyNet, il mega-computer autocosciente che vuole eliminare la razza umana, considerata una minaccia per la sua esistenza e per quella delle altre macchine automatizzate. *Terminator II - The Arcade Game* è uno sparatutto con visuale in soggettiva (alla *Operation Wolf*, tanto per intenderci), dove il giocatore deve sparare a tutto ciò che incontra. L'unica cosa a cui bisogna prestare attenzione sono i soldati umani che ogni tanto sbucano proprio nel mezzo del campo di battaglia: colpirli per sbaglio comporterebbe una diminuzione dell'energia e del punteggio. Naturalmente non mancano i bonus, le armi speciali e i guardiani di fine livello.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Terminator 2
Casa	Sega
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	2
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	3

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO

Muove il mirino
Lancia i missili
Inserisce la pausa
Usa il fucile laser
Per trastullarsi come dei pazzi

GIOCHI & ACCESSORI

SUP. NINTENDO SUP. FAMICOM	MEGA DRIVE MEGA CD	GAME BOY	GAME GEAR
JOYSTICK JB KING	JOYSTICK PRO-1	INTERFACCIA 4 GIOCAT.	CARRY CASE
JOYPAD ASCII	ADATTATORE USA/ITA/JAP	HYPER BOY	HANDY POWER
CARRY CASE	JOYPAD PRO-2 MEGAPAD	ADATTATORE 220V	(14 ORE GAMEBOY
KIT PULIZIA	REMOTE CONTROL PL.1	PRO POUCH PLUS 3 COL.	2 ORE GAME GEAR)
ADATTATORE PAL	REMOTE CONTROL PL.2	CARRY ALL	TV TUNER
SUPERSCOPE + 6 GIOCHI	JOYSTICK POWER CLUTCH	PROTECTOR PLUS	BIG WINDOW 2
JOYST. CAPCOM	ADATTATORE 220V	KIT PULIZIA	DE LUXE CARRY CASE
JOYST. HORI FIGHTING	KIT PULIZIA	ADATTATORE AUTO	(CAVO CONNESSIONE
ADATT. UNIV.EUROPEO	ARCADE POWER STICK	SOUND BOOSTER	PER 2 GAMEGEAR)
CAVO PROLUNGA JOYSTICK	CONVERTER MEGADRIVE	GAME BAG	ADATTATORE AUTO
PORTA CARTUCCE	(MASTERSYSTEM)	PORTA CASSETTE	PLAY & CARRY CASE
JOYSTICK XE-3	GAME GENIE	PLAY & CARRY CASE	ATTACHE CASE
JOYSTICK HYPER BEAM	JOYSTICK STEALTH	ATTACHE CASE	TRAVELER
JOYST.CITY BOY (6B)	JOYST.SV434 (TRASPARENTE)	GAME LIGHT PLUS	KIT PULIZIA
JOYST.SUPER ADV.(6B)	JOYSTICK XE-1	HANDY BOY	MAGNIFIER
JOYPAD ORIGINALE	MENACER + 6 GIOCHI		MASTER GEAR CONVERT.
GAME GENIE	ASCII JOYPAD		GAME BAG
JOYPAD DYNA-1	CAVO SCART		
	MEGA CD JAP + 2 GAMES		
	SEGA CD (USA)		

ARRIVI GIORNALIERI, RICHIEDETE GRATUITAMENTE I NOSTRI CATALOGHI
TEL: 051/34.35.04 — 34.33.62
34.77.36 FAX. 34.49.06

euro **bit** international

VIA CERVINO 90/A - 41100 MODENA

TEL. 059/254514 • FAX 059/252382

Vastissimo assortimento di Cartucce e Console GAME BOY

Chiedi qualsiasi cosa: da noi c'è!!!

Tutto per Neo Geo!

Roba da matti!

Roba da Eurobit!

OFFERTISSIMA 1993

Neo Geo + *Joystick* + *Alimentatore* + *1 gioco*
LIRE 699.000
IVA COMPRESA

+1 Gioco + *Memory Card*
LIRE 110.000
IVA COMPRESA

+ 1 GIOCO + MEMORY CARD + JOYSTICK
LIRE 190.000
IVA COMPRESA

OFFERTISSIMA DEL MESE:
GAME BOY + CUFFIE + CAVETTO + PILE + TETRIS + UN GIOCO IN OMAGGIO
A LIRE 185.000

PRENOTATE SUBITO LA SUPERNOVITÀ:
FATAL FURY 2
FOR NEO GEO

- Consegne 24 max 48 ore in tuttaItalia
- Ordinazioni telefono 059/254514
- Ordinazioni fax 059/252382
- Oppure puoi venire a trovarci a
- Modena in Via Cervino 90/A ricorda che: con *Eurobit* sei sempre al *massimo* !!!

VASTO ASSORTIMENTO DI CARTUCCE PER MEGA DRIVE GAME GEAR SUPERFAMICON

CARTUCCE PER GAME BOY

Titolo		Prezzo
Final Fantasy	L.	60.000
Hook	L.	60.000
Super Hunkbook	L.	60.000
Spankysques't	L.	62.000
Tecno Bowl	L.	60.000
WWF Superstar	L.	60.000
Ishido	L.	60.000
Marus Mission	L.	59.000
Dexterity	L.	55.000
Burgherity	L.	59.000
Elevator Action	L.	55.000
Trax	L.	55.000
Altered Space	L.	61.000
Fortified Zone	L.	59.000
Red October	L.	58.000
Jack Nicklaus	L.	60.000
Mr Chins	L.	60.000
Ninja Boy	L.	60.000
Jeopardy	L.	60.000
Pac Man	L.	58.000
Paper Boy	L.	50.000
Pipe Drime	L.	59.000
Roger Rabbit	L.	62.000
Power Racer	L.	60.000
Deadalian Opus	L.	59.000
Hal Wrestling	L.	60.000
Godzilla	L.	60.000
Kid Icarus	L.	59.000
Tiny Toon	L.	65.000
Turn & Burn	L.	60.000
Mickey Mouse	L.	65.000
Aereostar	L.	50.000
Amazing Tater	L.	55.000
Boxxle 2	L.	60.000
Snoopy's	L.	65.000
Boxxle	L.	60.000
Ninja Gaiden	L.	65.000
Excellent Adventure	L.	65.000
Dead Heat	L.	65.000
WWF Superstar 2	L.	60.000
Cristal Quest	L.	60.000
Flash	L.	70.000
Ultra Golf	L.	65.000
Kung'Fu Master	L.	55.000
Side Pocket	L.	55.000
Bo Jackson	L.	60.000
Dr Mario	L.	59.000
Robocop	L.	60.000
Solomon's Club	L.	60.000
Ultima Runes	L.	60.000
Tasmania Story	L.	56.000
Yoshi	L.	60.000
Holly e Benji	L.	59.000
Snow Bros	L.	60.000
Asmik World	L.	55.000
Musashi Road	L.	59.000
Square Deal	L.	60.000
Harmony	L.	56.000
Jeep Jamboree	L.	61.000
Nemesis	L.	60.000
Nascar	L.	55.000
Wheel of Fortune	L.	62.000
Prophecy	L.	65.000
Bugs Bunny 2	L.	60.000
Spot	L.	59.000
Double Dragon 3	L.	65.000
Ken Shiro	L.	65.000
Adventure Island	L.	59.000
Boggle +	L.	60.000
Monopoli	L.	59.000
Skate or Die 1	L.	59.000
Q Bert	L.	59.000
Kwirk	L.	60.000
Chase Hq	L.	54.000
Super RC Proam	L.	55.000
Bubble Ghost	L.	63.000
Attack of the Killer	L.	60.000
High Stakes	L.	60.000
Qix	L.	59.000
Radar Nission	L.	60.000
Startrek 25 Anniver	L.	60.000
Spy VS Spy	L.	55.000
Horse Racing	L.	60.000
Bomber Boy	L.	55.000
Metroid 2	L.	50.000
Turtles 2	L.	67.000
Probotector	L.	60.000
Navy Seals	L.	60.000
Aerostar	L.	55.000
Double Dragon 2	L.	60.000
Caesars Palace	L.	65.000
Marble Madness	L.	55.000
All Star Challange	L.	60.000
Cyrad	L.	54.000
Final Fantasy Adve.	L.	60.000
Fish Dude	L.	56.000
Soccer Mania	L.	50.000
Knight Quest	L.	65.000
Jordan VS Bird	L.	80.000
Sword of Hope	L.	55.000
Shangay	L.	55.000
Motocross Maniacs	L.	62.000
Sneaky Snakes	L.	50.000
The Punisher	L.	60.000
Fortress of Fear	L.	65.000
F1 Races+ Colleg. X 4 Game Boy	L.	80.000
Addams Family	L.	65.000
Blaster Master	L.	60.000
Ducktales	L.	62.000
Dragon' s Lair	L.	59.000
Wave Races	L.	60.000
5 on 5	L.	59.000
Track Meet	L.	60.000
King of Zoo	L.	60.000
Crystal Warriors	L.	80.000
Psychic World	L.	70.000
Paperboy	L.	70.000
Pengo	L.	67.000
Putt & Putter	L.	67.000
AX Battler	L.	60.000
Dragon Crystal	L.	80.000
Chase HQ	L.	75.000
Space Harrier	L.	75.000
Popils	L.	75.000
Slider	L.	68.000
G-Loc	L.	70.000
Woody Pop	L.	70.000
Solitaire Poker	L.	65.000
Donal Duck	L.	56.000
Fantasy Zone	L.	75.000
Ko Boxing	L.	75.000

OFFERTISSIMA GAME GEAR :
GAME GEAR + CAVETTO
L. 238.000

OFFERTISSIME GAME GEAR:
GAME GEAR + SONIC + CAVETTO
L. 280.000

CARTUCCE PER NEO GEO

Titolo		Prezzo
Collums	L.	65.000
Nam 75	L.	112.000
Magician Lord	L.	159.000
Riding Mero	L.	159.000
Ninja Combact	L.	159.000
Super Spy	L.	159.000
Cyber Lip	L.	159.000
Puzzled	L.	115.000
League Bowling	L.	115.000
Golf Top Player	L.	159.000
Baseball Star Professional	L.	159.000
Sengoku	L.	207.000
Ghost pilot	L.	207.000
King Of Monster	L.	207.000
Blue's Journey	L.	159.000
Alpha Mission	L.	207.000
Burning Fight	L.	207.000
Crossed Sword	L.	242.000
Super Baseball 2020	L.	207.000
Aight Men	L.	240.000
Robo Armi	L.	207.000
Trash Rally	L.	240.000
Fatal Furi	L.	240.000
Socer Browl	L.	240.000
Football Frenzy	L.	240.000
Mutation Nation	L.	240.000
Last Resort	L.	240.000
King Of Moster II	L.	240.000
Baseball Star Professional II	L.	280.000
Ninja Commando	L.	240.000
World Heroes	L.	335.000
Andro Dunos	L.	280.000
Art Of Fighting	L.	397.000

OGNI 10 CASSETTE ACQUISTATE 1 A SCELTA IN OMAGGIO!!! INCREDIBILE!!

PROSSIMA APERTURA:
VERONA • MESTRE •
CASTELFRANCO EMILIA (MO)
REGGIO EMILIA (MO)

GB GAMEBOY
NINTENDO NES

PARASOL STARS

Ok, Ok, posso essere anche d'accordo con voi quando dite che l'ombrellino multicolore di Bub e Bob è davvero esagerato, ma ragazzi miei allora non avete mai visto l'ormai mitica cravatta di Incal, con tanto di stellone bianche su sfondo rosso!!!!

È dunque il momento dei ricordi? O dei ritorni di fiamma!!! Come exploit abbiamo avuto l'ormai più che rinomato *Bubble Bobble*, poi venne *Rainbow Island*, ed ora cosa ci porta la Ocean? *Parasol Stars* direte voi, scema c'è scritto nel titolo!!! BRAVI!!! Avete indovinato e come premio riceverete la cartuccia di *Rainbow Island II* (non contateci NdR), ovvero come far fuori tutti i nemici ad ombrellate sulla crapottina.
Suvvia, facciamo i seri almeno per un nano-secondo e cominciamo a parlare di questo gioco: Bub e Bob se ne stanno felici sul pianeta dell'arcobaleno a godersi i raggi ultra-"violetti" (e ultra-"*AlKrossetti*", ultra-"azzurretti"...) quando si viene a sapere che il malefico Chaostikahn, dopo avere ammirato in TV la meravigliosa performance di un certo dittatore iracheno, decide di mandare tutto il suo esercito di mostri a invadere l'universo. Vista la situazione poco felice Bub decide di partire all'attacco e di fermare i pazzoidi di turno!
Passando attraverso una miriade di mondi dovrete condurre Bub alla vittoria finale; ciò sarà possibile se farete buon uso degli ombrellini parasole che avete in dotazione. Questi, infatti, vi potranno servire sia per paralizzare i cattivacci che tenteranno di zomparvi addosso senza ritegno, sia

POWER GAME

I fondali sul Game Boy posseggono parecchi dettagli che fanno onore al visore monocromatico del baby-Nintendo.

Al primo piano scorgiamo un pianoforte generatore di mostri.

I bonus sono facilmente riconoscibili da chi abbia giocato a Rainbow Island.

Aaayeaah! Che mega bonus che ci siamo guadagnati! Un bella coppa gelato formato gigante!

come scudo per riparare le vostre "tenere carni di bimbo" dagli oggetti non ben identificati e anche per attutire le vostre cadute, nel caso ce ne fosse bisogno!. Ricordate che per sconfiggere tutti i mostri e passare quindi al livello successivo, dovrete prima paralizzarli con il parasole, dopo di che potrete annientarli colpendoli in testa con l'ombrellino, lanciando loro degli oggetti (come fa il nostro capo qui in redazione quando sbalìiamo di bella!!) oppure, meglio ancora, scaraventandoli contro il muro (hem, non ricordo, forse è capitato anche questo...a Raist se non sbaglio!!).
Non dimenticate che non avrete tutta l'eternità per sbarazzarvi dei vostri incomodi nemici, le cartucce infatti prevedono un tempo limite per realizzare la carneficina. Se non sarete riusciti a far piazza pulita nel tempo prestabilito, i terribili mostriciattoli si arrabbieranno sul serio (fino a cambiare colore) e vi saranno addosso, più veloci e potenti di prima!!.
Tra la miriade di avversari di varie forme e dimensioni in cui vi imbatterete durante la vostra avventura, noterete anche delle piccole gocce d'acqua che rotolano di qua e di là (come la Biomassa), potrete servirvene sia come oggetti da catapultare sul povero sventurato che vi incrocerà, sia

VENGHINO SIGNORI, VENGHINO...

Tutti i livelli sono ricolmi di oggetti nascosti che appariranno dalle loro posizioni segrete quando lancerete delle gocce o dei mostri su di esse. Questi oggetti vi forniranno dei punti o dei poteri supplementari.

Scarpe magiche- Vi faranno muovere fino al doppio della vostra consueta velocità.

Cuori- Saranno utili per ottenere dei punti supplementari.

Uncini- Simili ai cuori ma ti forniranno ancora più punti!!.

Cuore di potenza- Vi darà il potere straordinario di sconfiggere i vostri nemici semplicemente toccandoli. Attenzione però, il suo effetto è molto limitato!.

Orologio- Fermerà il tempo per tutti tranne che per voi.

Anello di diamante- Ovvero il mio sogno da una vita!! In questo caso servirà a voi per scatenare una mortale stella incandescente.

Bomba- La sua esplosione ha effetti davvero catastrofici!!.

Là in cima c'è uno dei bonus per scagliare la mega-goccia di lampo. Affrettatevi a raccoglierlo!

Dai due muri in alto continuano a cadere delle gocce, mettendoci sotto potremmo avere una mega-goccia in un batter d'occhio.

Con l'ombrellino in questa posizione ci possiamo riparare dalla maggior parte dei nemici, attenti a quelli speciali, però!

SCENDE LA PIOGGIA, MA CHE FA...

Ci sono quattro tipi di mega-gocce che potrete formare durante il gioco, a seconda dei bonus che riuscirete a raccogliere, e ognuna avrà un'effetto diverso sui vostri nemici:

1) La mega-goccia d'acqua- È quella più comune e non avrete bisogno di alcun bonus per usufruirne. Il suo effetto consiste nel formare una cascata torrenziale capace di distruggere qualsiasi cosa si trovi sul suo cammino.

2) La mega-goccia di fuoco- Si acquista raccogliendo il bonus con la fiammella e produce una fiamma magica che si rivelerà davvero mortale!!

3) La mega-goccia di lampo- Potrete averla soltanto accaparrandovi il bonus con la mitica arma di Zeus (bestia, mi devo dare una calmata!!) e lanciandola vedrete apparire un lampo innarrestabile su tutto lo schermo.

4) La mega-goccia di stella- No, no non è la cosa romantica a cui potreste pensare perchè la sua funzione è quella di provocare un vortice velocissimo di stelle.

A titolo informativo vi dico che sul GB servono 5 gocce per formare una mega-goccia mentre su NES ne servono solo 4!

Un primo piano del dolce Bub...

Un Bub molto atletico...

Una nota galleggiante, beccatela!

Il mostro della fine del primo livello. Una specie di one-man-band (vai Parsec!)

per raccoglierle sopra il parasole, formando una mega-goccia, utile per distruggere i mostri più forti e i "generatori di nemici". (Vedi box)
Ogni mondo si compone di sette livelli, alla fine dei quali dovrete vedervela con un guardiano speciale. Essendo molto più forte e potente dei soliti nemici non vi sarà possibile distruggerlo con mezzi normali: dovrete perciò raccogliere alcuni fiaschi, che conferiranno a Bub dei poteri speciali per un breve periodo di tempo.
Quando, dopo esservi "ubriacati" (solo per necessità, non fatevi traviare da Random!), proverete a sollevare il parasole, vedrete che si autogenereranno delle gocce che potrete scagliare a raffica oppure aspettare fino a che non si formerà una mega-goccia. Occhio allo scontro finale con il perfido Chaostikahn e...buona fortuna!.

Red Fury

Una spanciata di bonus per tutti i lettori più golosi, occhio a non diventare come Biomassa!

La megagoccia in primo piano.

Per beccare i triangoli occorre una mega-goccia.

Lanciataaaa....

Finito! È il momento di raccogliere il sudato frutto del nostro lavoro.

NES 83%
GB 91%

COMMENTO & VOTO

Se consideriamo che *Parasol Stars* è il cugino più giovane di giochi come *Bubble Bobble* e *Rainbow Island*, dovremmo essere già stanchi di vederci tra i piedi Bub e Bob come protagonisti di platform a successione genealogica, allora... devo proprio dirvi che questo gioco mi è davvero piaciuto!!!
Certo nella realizzazione per ambedue le console ci sono delle pecche per quanto riguarda il sistema di password, che completamente, per non parlare dei continua che su Game Boy sono 3 ma che su NES si riducono addirittura ad 1. Le difficoltà dei livelli, comunque, mi sembrano ben calibrate sia su NES che su GB; inoltre la giocabilità è davvero ottima ed è resa tale anche dall'inserimento di alcuni schermi a scrolling multidirezionale all'interno della maggior parte che si rivela fissa. La grafica è senza dubbio ben realizzata, soprattutto su GB,e il sonoro è troopppo carino!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Parasol Stars
Casa	Ocean
Distribuzione	Leader
N°Giocatori	1
Continua?	GB 3 NES 1
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Per spostarsi e spostare il parasole

Salto

Per iniziare il gioco e mettere in pausa

Spostamento del parasole in avanti

Nintendo®

GAME BOY™

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

PARASOL STARS

RAINBOW ISLANDS 2

I due protagonisti, Bub e Bob, dopo avere salvato le Isole dell'Arcobaleno, sono costretti a vedersela nuovamente con una serie di minacciosi nemici per riportare la felicità e l'allegria nel loro regno. Gli ombrelli magici rappresentano la loro unica arma di difesa contro un pazzo guerriero ed i suoi agguerriti scagnozzi. Bonus nascosti a valanghe, porte segrete, interruttori sparsi casualmente aspettano i nostri intrepidi Bub e Bob lungo il percorso ...

ocean®

Original Nintendo Seal of Quality™

TOYS® LEADER

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

McDonaldland™

Original Nintendo Seal of Quality

Entra nel fantastico mondo di McDonaldland!

Fai la conoscenza dei **M.C. Kids**, ovvero di Mick e Mack... i ragazzi più birbanti di McDonaldland. Ora che **HAMBURGLAR** se l'è data a gambe portandosi dietro la borsa magica di Ronald, i **M.C. Kids** hanno bisogno di te per scovarlo! Dovrai muoverti velocemente per schivare brutti ceffi quali **GOFERIT** e **I PSYCHO**, risolvere indovinelli ed esplorare i livelli segreti di McDonaldland.

ocean®

TOYS® LEADER

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

CADARIO

PUSHOVER

Anche nei giochi. Proprio quando pensavamo che l'unico modo di evitare il bombardamento di spot, pur tenendo il televisore acceso, fosse quello di giocare con il Super Nintendo, la Ocean decide che è ora di pubblicità anche nei nostri immacolati video-giochi.

SN SUPER NES

si ringrazia newel - MI

A dire il vero questo non è il primo tentativo del genere, anzi, il prossimo è previsto con *Spot*, la mascotte della 7up in uscita sul Mega Drive. *Pushover*, ad ogni modo, non basa il suo concept su un messaggio consumistico, anzi, la sponsorizzazione sembra più che altro un pretesto per lanciare meglio un titolo che forse non avrebbe attirato molta attenzione. Infatti la formica protagonista del gioco, tale G.I. Ant, non c'entra una trifase con i Quavers, che sarebbero poi gli snack reclamizzati nel prodotto, ma vi dirò di più...il cagnone "testimonial" degli snack è sparito da questa versione Super Nintendo. Meglio così, se vogliamo la pubblicità accendiamo la televisione, e poi i Quavers in Italia non esistono neanche.
Dal canto suo *Pushover* è un gioco che può vendere tranquillamente le sue belle copie senza bisogno di wafers o patatine, dato che sotto sotto è un buon rompicapo. Nel gioco controllate la succitata formica nel tentativo di attraversare cento livelli pieni di tessere del domino da far crollare, utilizzando a piacimento le tessere speciali e rispettando le (atroci) limitazioni di tempo. Il gioco potrebbe essere teoricamente completato in tre ore, ma i centottanta minuti non sono altro che la somma dei tempi parziali necessari per risolvere (secondo la Ocean, ma anche secondo voi per amore o per forza) ogni schermo. Se non terminate lo schermo entro il tempo limite, infatti, la porta che dovrebbe garantirvi l'uscita dal livello non si aprirà e dovrete ritentare l'impresa daccapo cercando di rimanere nel limite. Non cominciate a distruggervi il fegato però, ancora non vi ho detto del sistema di password: per fortuna esiste e vi evita di dover rigiocare ogni volta

00:14

Abbiamo finito, ma qualcos ancora non va: peccato!

00:21

Forse sarà meglio ritentare cambiando qualcosa.

SARANNO STUPIDE 'STE FORMICHE!

G. I. Ant sarà pure una bella formica ma non sa quello che vuole. Anche se, come tutte le formiche, odia le cicale che se la spassano troppo, e lavora di bestia tutta l'estate per garantirsi la pappa quando fa freddo, G. I. Ant è un po' farlocca perché si fa invischiare in menate tipo i cento schermi di *Pushover* e non si gode mai un po' della sua stupenda vita d'insetto. Noi siamo qui per elencarvi i tipi di tasselli presenti nel gioco e le loro peculiarità, alla faccia di G. I. Ant che ha dovuto impararle a memoria senza neanche beccare una lira. Formica fessa.

STANDARD STOPPER SPLITTER EXPLODER TUMBLER
DELAY BRIDGER VANISH TRIGGER ASCENDER

GIALLO- È il mattone standard, crolla come un budino marcio e non ha particolarità. Amorfo.

ROSSO- Ovvero, lo stopper. Dove c'è lui non passa nulla, neanche la 127 di Raist, e serve a bloccare i pezzi.

SPLITTER- Questo si divide in due ed è il più odiato in redazione perché è giallorosso (come me, del resto: sempre Magica!!!). Le metà cadono simmetricamente ed hanno lo stesso effetto di un normale mattone.

EXPLODER- Non c'e neanche il bisogno di dirlo, quando cade esplode come Biomassa dopo pranzo.

DELAYER- Ritarda la caduta dei tasselli, favorisce la caduta dei capelli.

TUMBLER- Questo è un mattone un po' idiota perché non realizza di essere a base rettangolare e rotola fin quando non si imbatte in un mattone già caduto. La fisica può anche essere un'opinione, con Gheim Pauà.

BRIDGER- Forma un ponte tra le piattaforme materialmente distaccate e permette di raggiungere gli angoli dove si annida lo sporco.

VANISH- Disintegra i pavimenti, bella mazzata per gli inquilini sottostanti.

ASCENDER- Si muove in verticale, come Rical quando sale al cielo al termine della giornata lavorativa.

TRIGGER- È l'ultima ruota del carro, ovvero l'ultimo mattone da abbattere.

Apecar

i livelli già risolti, mentre se premete "start" durante una partita, il gioco entrerà in modo pausa ma cancellerà il quadro, visualizzando però nel dettaglio le tessere e le loro particolarità. G. I. Ant può (e deve) spostare i vari pezzi per le piattaforme quanto vuole, sebbene possa dare la "spinta d'inizio" al go-down soltanto una volta: se si innesca la reazione a catena e crollano tutti i pezzi bene, se invece non ci riuscite trangugiate pure un chilo e mezzo di unghie e riprovate daccapo. Come diceva il saggio, se il vostro cane non mangia il Pal, provate a dargli l'NTSC. O i Quavers.

FORMICHE FAMOSE

Atom Ant- la leggendaria formica atomica col casco e la "A" sul petto (come SuperApecar, mio alter ego)

Daniele Formica- Attore eccezionalmente bravo, dall' irresistibile comicità e polimorfismo. Non perdetevelo dal vivo se passa dalle vostre parti.

Zool- Formica Ninja molto nota tra i possessori di Amiga.

Formica nel sandwich- frequentatrice assidua dei miei pic-nic a Perugia, è sempre la stessa (la riconosco), anche se l'avrò distrutta migliaia di volte.

L'ambientazione tecnologica di Pushover, varia di schermo in schermo.

Ecco una schermata che vi metterà a dura prova.

Per risolvere questo livello dovrete escogitare nuove soluzioni.

COMMENTO & VOTO

75%

Pushover è un bel giochino, pieno di rompicapo talvolta geniali, la cui risoluzione può regalare notevoli soddisfazioni. La curva di difficoltà tende decisamente all'alto, anche se i primi livelli sono più che altro un'introduzione alle fatiche successive, e poi ci sono le password a garantire la longevità. Purtroppo però *Pushover* non è per niente un gioco da Super Nintendo, così com'è, infatti, sembra la versione PC, che, per quanto valida, non è certo l'aspirazione massima dei possessori di questa console. Se vi piace il tipo di gioco potrebbe fare al caso vostro, in caso contrario potreste sempre pensare ad organizzare un incontro di catch con Madoc contro Hulk Hogan.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Pushover
Casa	Ocean
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

ROMPICAPO

SOTTO CONTROLLO

Muove G. I. Ant

Spinge i tasselli

Esce dal gioco

Pausa e mostra lo schermo dei pezzi

Prende i tasselli

COSMO GANG

Era dai tempi di *Space Invaders* che non si vedeva nulla di così originale. Peccato che *Cosmo Gang* non sia altro che un clone di *Galaga*, il quale a sua volta copiava spudoratamente il giochillo delle "astronavine e delle barriere" di cui sopra, il quale...

SN SUPER NES

Ma, come *Parodius* sbeffeggia *Gradius*, così *Cosmo Gang* prende per il naselo i vari sparatutto verticali privi di scorrimento che avevano impazzato in tutte le sale giochi nei primi anni ottanta. Lo scopo del gioco targato Namcot (gli stessi del bellissimo *Rolling Thunder 2* per MD) è presto chiarito: vi trovate all'estremità inferiore dello schermo, a bordo di un'astronavina gommosa della polizia galattica (avete presente il razzo spaziale che il tipo schizzato della Famiglia Mezil gonfiava con la pompa della bicicletta in cima al suo condominio? Ecco, ci siamo intesi) e dovete spazzare via dalla faccia dell'universo tutte le ondate di criminali alieni che appaiono nella parte superiore. Complicato, vero?

Detto questo, possiamo passare alle caratteristiche di *Cosmo Gang*. Il gioco vanta 30 livelli, suddivisi in cinque mondi più una FINAL AREA conclusiva, al termine della quale dovrete affrontare il cattivone del gioco, tale Don Cosmo, che non è un prete megalomane, ma l'imperatore alieno che vuole conquistare il Sistema Solare per farne un club a beneficio esclusivo di tutti i cattivoni dell'Universo. Al termine di ogni mondo c'è un CHALLENGING STAGE abbastanza idiota: vi trovate come al solito in fondo allo schermo e dovete ricacciare indietro, sparando all'impazzata, cinque tipi obesi che cercheranno di fregarvi sacchi d'oro, barili o altre cose abbastanza inutili. Proteggendo il malloppo per almeno venti secondi, guadagnerete un bonus corrispondente. Lo scenario dei bonus stage varia solo nella forma (si passa dal Giappone dei Ninja ai cowboys dell'Arizona), ma non nella sostanza.

Per tornare al gioco vero e proprio, *Cosmo Gang* è uno sparatutto demenziale per uno/due giocatori, popolato dagli alieni più beoti mai visti (se si eccettuano quelli di *Parodius*). Gli invasori danzano in modo ridicolissimo mentre le classiche musichettine esilaranti strimpellano a tutto andare. Il parlato giapponese (soprattutto nelle fasi bonus o in quella finale) pur essendo incomprensibile per ovvie ragioni, è comicissimo. La grafica è scontatamente gommosa e plastica (il tizio con il salvagente è troppobbbello!), anche se i fondali sono veramente spartani, oltreché poco vari. Il mode 7 è utilizzato solo per qualche scritta (il che è veramente un po' poco!),

Uccidere gli alieni quando questi sono ancora in formazione è certamente più facile...

...senza contare che in questo modo si ottengono una barca di punti bonus.

CHALLENGING STAGE

Il bonus stage è una specie di guardia e ladri. Dovete sparare agli alieni mentre cercano di rubarvi quelle "casse".

Sparate all'alieno più grosso e questo lascierà cadere una succulenta arma speciale.

Bu! Quest'arma speciale terrorizza tutti i nemici rendendoli inoffensivi per alcuni secondi.

La barriera energetica è sicuramente la cosa più utile in *Cosmo Gang*, sopratutto nei livelli avanzati.

si ringrazia joystick fun - MI

I GOT THE POWER-UP

Non c'è giochillo che ne sia privo: stiamo parlando dei power-up, ovvero di tutti quei bonus apparentemente utili che potrete raccogliere al volo sparando ad un'intera squadriglia avversaria, oppure ad un beota legato a dei palloncini che volteggia per lo schermo. Ecco cosa potreste trovare:

DOUBLE CANNON: permette di sparare colpi doppi agli avversari di Coppi.

P: Che sia la P di principiante? P di Pir...omane? Naah, si tratta di un power-up abbastanza inutile. Raccogliendone sedici, però, avrete una bella sorpresa...

LA BANDIERINA: come diceva Depardieu, una vita sola non basta. No problem! Eccovene una gratis... Rara quanto le sconfitte del Milan, non perdetela quando appare sullo schermo...

SHIELD: un'armatura magnetica abbastanza sottile (resiste solo ad un colpo!), ma che fa la sua scena...

TORNADO BIANCO: non è un detergente per piastrelle, ma una potentissima (seeh) girella ventosa che scaccia gli incauti alieni fuori dallo schermo. Così imparano a non mettere le pattine.

MINA: no, le matite non c'entrano. E nemmeno le cantanti con i capelli rossi. Si tratta di un power-up che trasforma il vostro timidissimo laser in una mina letale. Non male.

CLOWN: probabilmente il power-up più demenziale di *Cosmo Gang*. Un pagliaccio a molla immobilizza tutti i marziani beoti per circa cinque secondi, consentendovi di blastarli a tutta forza.

SPIDERWEB: una ragnatela compare al centro delle schermo, imbrigliando nelle sue trame gli alieni. Provoca fastidiosi rallentamenti sullo schermo... Dì Giuro?

LE FRECCINE: invertono la posizione delle navicelle controllate durante il gioco a due. Causa di litigi e di pestaggi (Tarpano! Mi hai fatto perdere una vita! Ma, no, Pier Gian Alberto, è la freccina... No, fermo con quell'arco... Aaaargh!)

SHOOT ME: ah, sì, anche questo non è male. Permette di sparare all'astronave del vostro amico facendola letteralmente esplodere: tutte le schegge distruggeranno gli alieni che incautamente si trovano nel loro raggio d'azione. Non vi fa perdere nessuna vita.

mentre devo lamentare qualche ingiustificato rallentamento: vacca polacca, manca perfino lo scrolling, che cappero ci vuole?!? Carine le schermate d'intermezzo, anche se è evidente che i programmatori non avevano troppa voglia di impegnarsi. Conclusione: un gioco che ha meno spessore di un foglio di carta da lettera, anche se per un paio d'ore diverte abbastanza. La Namcot non si chiama Konami, ora ho capito perché.

MBF

Questa gigantesca ragnatela è in verità un'altra risorsa della navicella. Rallenta tutti i nemici che ci finiscano dentro.

I fondali e i nemici sembrano uscire direttamente dai Super Deformed.

Attenti a quei nemici in alto. La loro specialità è di piombare all'improvviso addosso alla navicella.

COMMENTO & VOTO

73%

Mi duole dirlo, ma l'ultimo titolo Namcot mi ha un po' deluso. Pur essendo giocabile e divertente (soprattutto se giocato in due), è estremamente facile. Al livello NORMAL non impiegherete più di un giorno di gioco intenso a finirlo (crediti infiniti? È ora di basta!). Oltre a questo, devo lamentare una certa monotonia: il concept è preistorico, e le innovazioni di *Cosmo Gang* sono esclusivamente accessorie e poco efficaci nel renderlo un grande gioco. La grafica non è eccezionale (anzi, è appena suff.), e, oltretutto, i livelli si ripetono spesso praticamente identici (varia solo il colore, assurdo!). No, gente, di *Parodius* ce n'è uno solo e non basta qualche trovata demenziale per vendere un gioco. Da comprare solo se in offerta.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Cosmo Gang: The Video
Casa	Namcot
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1/2
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	3

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO

Muove l'astronave nelle corrispondenti direzioni

Spara

Spara

MARIO & Y

NINTENDO NES

Occhi vigili e riflessi pronti ragazzi!! Dopo il successo della versione per Game Boy, Mario e il simpatico dinosauro Yoshi sono tornati anche su NES per farvi divertire tra "piatti d'argento" e uova alla coque!!

Uovo che racchiude 2 o più nemici.

Eccovi fresca fresca l'ultimissima novità per quanto riguarda i giochi a rompicapo su NES, questa cartuccia infatti vi vedrà impegnati in un agguerritissima sfida contro gli ormai intramontabili nemici di Mario: Little Goomba, Bloober, Boo Buddy e Piranha Plant!

Vi troverete davanti a uno schermo di gioco che presenterà Mario in basso, in un tipico atteggiamento da "cameriere da tavola calda". Il vostro compito sarà quello di riuscire a fare in modo che i nemici, che nel frattempo vi staranno precipitando sulla testa, si riuniscano a coppie l'uno con l'altro. Se riuscirete a sovrapporre due avversari identici, infatti, spariranno entrambi dallo schermo e ve ne sarete liberati.

Il trucco per riuscire ad accoppiarli sarà quello di spostare di volta in volta il vassoio con i personaggi corrispondenti a quelli che stanno cadendo.

Ricordate che potrete spostare i vassoi soltanto a due a due, perché per muoverli Mario dovrà invertirli (infatti con suo immenso rammarico vi mostrerà le terga!), quindi se vorrete far arrivare il vassoio che prima era alla vostra estrema sinistra dalla parte opposta, dovrete essere molto veloci nei movimenti!!

In mezzo a questa devastante pioggia di cattivoni appariranno anche le parti superiori e inferiori di alcuni gusci d'uovo del nostro amico Yoshi!!

I gusci vi saranno utili, infatti quando la parte superiore verrà a contatto con un nemico sparirà senza accumularsi alla vostra "portata", mentre la parte inferiore vi servirà sia per ottenere dei punti bonus, sia per far man bassa di tutti i nemici che si troveranno eventualmente tra l'una e l'altra metà. (Vedi box). Prima di iniziare la partita potrete scegliere quale tipo di gioco preferite.

MANGIA MANGIA CHE DEVI CRESCERE!

I punti bonus che vi verranno dati dal ricongiungimento dei due gusci d'uovo, dipenderanno dal numero di nemici che sarete riusciti ad intrappolarvi dentro!

1- Il piccolo Yoshi- schiacciando da 0 a 1 personaggio, Yoshi vi regalerà 50 punti.

2- Yoshi- se racchiuderete da 2 a 4 personaggi avrete 100 punti bonus.

3- Yoshi alato- facendo un buon sandwich di 5 o 6 nemici avrete 200 punti.

4- Yoshi super star- con 7 avversari dentro l'uovo guadagnerete 500 punti.

Ecco come potrete eliminare tutti i nemici che vi pesano sui vassoi!!

OSHI

Red Fury

Schermo pulito con scritta "clear" Ok, ora potrete passare ad un altro livello!

Se utilizzerete il tipo di gioco A, il vostro obiettivo sarà quello di far più punti possibile, infatti ogni qual volta riuscirete a formare una coppia di nemici dello stesso tipo questi spariranno regalandovi 5 punti, mentre le uova di Yoshi vi assegneranno altri punti bonus. Dovrete stare sempre all'erta perché con l'andare del tempo i personaggi cadranno sempre più velocemente!
Se opterete per il tipo di gioco B, il vostro compito sarà quello di riuscire a fare in modo che lo schermo sia ripulito da tutti i nemici nel tempo prestabilito; una volta che ci sarete riusciti passerete al livello successivo. Attenzione però, inizierete il gioco con alcuni personaggi già sui vassoi e man mano che avanzerete nei vari livelli il numero di nemici da eliminare aumenterà!
A inizio partita avrete anche l'opportunità di selezionare il livello di difficoltà che preferirete. Nel caso che abbiate scelto il tipo di gioco A, più alto sarà il livello di difficoltà, più i nemici vi cadranno addosso velocemente; se invece avete scelto il B i vari livelli determineranno il numero di avversari già presenti sui vassoi. Infine dovrete decidere la velocità di caduta dei personaggi, che potrà essere lenta o veloce in entrambi i tipi di partita.

SCUSI; VUOL GIOCARE CON ME?...

Mario & Yoshi è stato concepito anche per un fantastico gioco di coppia con alcune differenze importanti dalla versione per "scapoloni".

Lo schermo sarà diviso in due e il vostro compito sarà quello di riuscire a ripulire la vostra parte dai nemici prima che il vostro avversario lo faccia sulla sua. Ogni volta che sarete riusciti a far piazza pulita apparirà in alto, in un apposito display, un uovo.

Per vincere definitivamente la sfida dovrete collezionare 3 uova!!

Buona fortuna!

Selezionate il tipo di gioco, il livello di difficoltà e la velocità di caduta dei nemici e poi... buon divertimento!!!!

AAAAaaaaaaaaghh!!! Accidenti, quei mostriciattoli sono riusciti a farmela!!!

COMMENTO & VOTO

86%

Il nostro simpatico idraulico italiano e il suo tenero compagno di mille avventure in *Super Mario World*, mi hanno proprio divertito in questa cartuccia!! La giocabilità è senza dubbio ottima e l'estrema facilità dei comandi rende il gioco ancora più avvincente e mai monotono. La grafica è stata ben realizzata curando i personaggi come si deve e rendendoli simpatici e divertenti da osservare.
Per quanto concerne il sonoro, beh..., con ben 3 scelte tra i vari background musicali la noia non farà mai da padrona! Mi sento di consigliare *Mario & Yoshi* agli appassionati di *Tetris* e simili dato che un rompicapo di questo tipo farà sicuramente gioire i fan di questo divertente genere!!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Mario & Yoshi
Casa	Nintendo
Distribuzione	GIG
N°Giocatori	1/2
Continua?	no
Livelli di difficoltà	5

ROMPICAPO

SOTTO CONTROLLO

Per muovere Mario a destra e a sinistra

Per scambiare i vassoi facendo voltare Mario

Per accedere al menu delle opzioni

Per iniziare il gioco

SPIDERMAN
RETURN OF THE SINISTER SIX

NINTENDO NES

"Hanno ucciso l'Uomo Ragno, chi sia stato non si sa..." Forse sono stati i sei super-cattivi di questa cartuccia. Ma no! Non scherziamo, il buon vecchio tessiragnatele venderà cara la pelle.

Tutti gli esseri umani hanno, fin dai primi anni di vita, dei desideri, dei sogni nel cassetto che sperano un giorno, più o meno lontano, di realizzare. C'è chi spera di diventare un calciatore, c'è chi sogna di incontrare Sharon Stone, c'è chi desidera diventare ricco come Berlusconi e c'è chi cerca, come il Dr. Octopus, di diventare... il dominatore della Terra. Forse non sarà un'ambizione normale, ma non si può dire che manchi di originalità! E poi chi ha detto che i desideri debbano essere per forza tutti legali e "candidi"? Apecar?! Ma se sogna di diventare un cantante! (un vero attentato alla musica!). Per sfortuna del Dottore,

L'Uomo Ragno si arrampica sui muri, ma se qualcuno si diverte a bersagliarlo ha la cattiva abitudine di precipitare.

Le casse possono costituire un ottimo riparo per sfuggire agli attacchi dei vostri perfidi nemici.

Dondolarsi stando appesi a una ragnatela è uno dei compiti più ingrati del mondo. Povero Uomo Ragno.

Eh, eh, eh... quel tipaccio non si aspetta certo un nostro attacco. Lo coglieremo di sorpresa.

Per i fan del tessiragnatele la grafica potrà sembrare carina, per gli altri un po' meno... che il NES stia invecchiando?

La struttura di alcuni livelli è davvero intricata. Provate a richiederci le mappe se sarete in tanti...

l'uomo-ragno è tutt'altro che morto: non solo è deciso a far rispettare la legge a tutti, difendendo la democrazia dall'incubo di una dittatura, ma è anche pronto ad affrontare la pericolosa ed ultima missione della sua carriera da super-eroe: l'arresto del Dr. Octopus che sta sferrando un massiccio attacco al fine di realizzare il suo perverso sogno nel cassetto. Il megalomane ha infatti sguinzagliato i suoi cinque più terribili seguaci in modo da poter agire con una maggior efficacia e rapidità. L'eroe armato di ragnatele deve dunque affrontare sei aree piene di malviventi e sconfiggere, alla fine di ognuna, uno dei cinque agguerriti guardiani di fine livello; il sesto è il Dottore stesso. All'interno dei vari livelli, Spiderman può utilizzare sia le sue conoscenze di karate (?), sia le sue micidiali ragnatele, diverse da quelle impiegate per volteggiare nell'aria. Mentre quest'ultime sono disponibili in quantità infinita, la ragnatela che funge da arma è limitata alle dosi che si raccolgono strada facendo.
Quest'ennesimo videogioco basato su un super-eroe di successo, nonostante la presenza di un protagonista notorio, non presenta nessuna novità di un certo rilievo; evidentemente i clamorosi insuccessi di giochi squallidi che sfruttavano personaggi famosi, non sono serviti a niente. Ciò non significa che sia brutto, ma è quantomeno privo di una sostanza propria ed originale.

SEI TERRIBILI GUARDIANI

ELECTRO - Il guardiano che si alimenta direttamente dalle prese della corrente è alla fine del primo livello. Prima di confrontarsi con lo spara-scariche, lo si deve liberare azionando un apposito interruttore.
THE SANDMAN - Alla fine del secondo livello bisogna sconfiggere l'inconsistente uomo di sabbia, che, tuttavia, ogni tanto è possibile anche colpire. I pericoli maggiori sono i suoi improvvisi balzi fuori dal terreno e i suoi micidiali pugni di sabbia.
MYSTERIO - Lo strano e misterioso avversario, sospeso tra le dimensioni della realtà e dell'illusione, è uno dei più forti guardiani; aspetta Spiderman alla fine del terzo ed illusorio livello.
THE VULTURE - Questo strano essere, che fisicamente è il ritratto del suo soprannome (ha lo stesso naso aquilino di Dupont), grazie al suo generatore di campo elettromagnetico antigravitazionale è in grado di controllare qualunque cosa abbia la capacità di volare.
HOBGOBLIN - Chi pensava che i recensori di Gheim Pauà fossero i più malati, i più pazzi, i più demenziali, si accorgerà, incontrando questo mostro, che è proprio vero. Infatti nemmeno le sue sembianze demoniache e i suoi atteggiamenti maniacali riescono a strapparci il titolo di "più imbecilli dell'universo". (Parla per te! NdRedazione).
DOCTOR OCTOPUS - Dr. Octopus sembra tutt'altro che umano, con i suoi tentacoli metallici che si muovono come se avessero una vita propria. Ci vorrà molto coraggio per affrontare Doc Oc!

Pericolo! Cosa si nasconderà là in alto? forse uno dei nostri più acerrimi nemici.

Ed eccolo! Il perfido Elettro! Occhio a non farvi cuccare dalle sue scariche: vi friggerebbero per bene.

Log

COMMENTO & VOTO

77%

È difficile creare un videogioco originale, specie in questo periodo in cui ne esce uno all'ora, tuttavia l'impresa non è impossibile. I videogiocatori sono un popolo sempre più esigente, che non si accontenta più dei soliti remake: c'è bisogno di novità e non di titoli che basino il proprio successo per il cinquanta per cento sulla notorietà del protagonista impiegato nel gioco. Così quest'avventura di Spiderman, seppur dotata di una buona qualità estetica e di un'accettabile giocabilità, rimane un mezzo insuccesso, che potrà certamente fornire qualche ora di divertimento a qualcuno, ma che sarà anche sicuramente accompagnato da un: "Però questo mi sembra già di averlo visto!"

SCHEDA TECNICA

Titolo	Spiderman
Casa	Ljn
Distribuzione	Leader
N°Giocatori	1
Continua?	sì
Livelli di difficoltà	1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

Muove il personaggio
Per saltare
Per colpire e sparare
Per iniziare e mettere in pausa il gioco

F-15 Strike Eagle

Raist

Dopo la popolarità acquisita durante la Guerra del Golfo, torna sull'8 bit Nintendo la prima incarnazione del simulatore di volo più famoso della Microprose. Un uccello da preda o un'aquilotto spennato?

F-15 Eagle è un nome che evoca cieli azzurri e duelli sul filo del supersonico. La Microprose, famosa per le sue simulazioni su computer, decide di esordire nel delicato settore delle console con l'edizione moderna di un titolo che, a suo tempo, segnò l'inizio della sua storia di successi.
Siete al comando di un Eagle, il più moderno aereo da combattimento dell'aviazione americana. Avete la possibilità di scegliere il teatro in cui combattere e il livello di difficoltà. Al più semplice i nemici stanno ad ammirarvi a bocca aperta mentre solcate maestosi i cieli, a quello più difficile state ad ammirare a bocca aperta i nemici mentre scendete con il paracadute.
La strumentazione di bordo è scarna ma essenziale: un radar multifunzione che segnala la posizione sia dei nemici a terra che di quelli in volo, un display delle armi (missili a corto e medio raggio e bombe) e indicatori di allarme che si illuminano in caso di pericolo. Importanti sono le informazioni di navigazione riportate sul display a testa alta: altitudine, velocità e inclinazione dell'aereo.
Ogni missione prevede il bombardamento di alcuni obiettivi e, naturalmente, battaglie aeree contro i caccia incaricati di difenderli. Non verrete abbattuti al primo colpo subito, ma dopo ogni missile controllare il velivolo sarà sempre più difficile, e dopo un po'... crash.

Il teatro di battaglia con tutte le informawzioni che vi saranno utili.

La pista di decollo: da qui cominceranno tutte le vostre missioni.

COMMENTO & VOTO

65%

F-15 Eagle non è più l'aquila maestosa che era un tempo. La versione per NES appare scialba e ripetitiva, sia graficamente che nel settore della giocabilità. La grafica, in particolare, è talvolta così confusa da impedire al giocatore di rendersi conto di cosa stia accadendo sullo schermo. Se avete un NES, *F-15* è comunque l'unica opportunità per voi di balzare a bordo di un jet e solcare le nubi, e il fascino di partecipare a qualcosa di cui si è sentito molto parlare è indubbio - ma non pretendete troppo dai vostri reattori.

NINTENDO NES

SCHEDA TECNICA

Titolo	F-15 Strike Eagle
Casa	Microprose
Distribuzione	Leader
N°Giocatori	1
Continua?	No
Livelli di difficoltà	4

SIMULAZIONE

SOTTO CONTROLLO

Per dirigere l'aereo
Mitragliatrice
Mostre le mappe
Missili a ricerca

MD MEGADRIVE

POWER MONGER

L'odore inconfondibile della Caciotta Tartara ha impregnato l'aere della redazione non appena ho stracciato il cartone opaco che ricopriva la confezione di questo gioco. Senza neanche guardare la scatola ho capito all'istante: le pecore di *Powermonger* erano tornate fra noi, e, francamente, non vedevo l'ora di infilare tutto il gregge nel Megadrive.

La strada per l'angolo in basso a destra è lunga e irta di pericoli. Forse è meglio aggirare il centro della mappa.

Qui in redazione c'è sempre un Amiga acceso con *Powermonger* che gira allegramente, e nessun vero amante dei Giochi non può non rimanere estasiato dinanzi a tale scelta... meno male che adesso c'è anche la versione per Megadrive così non sarò più l'unico a lavorare poco. *Powermonger* è un grande gioco, la versione Amiga prese 973 su K nel dicembre '90, e detto tra noi il gioco meritava ogni singolo punto. Anche se a prima vista il layout grafico riporta la memoria (la vostra, non quella del MD) a *Populous* , in realtà *Powermonger* è tutta un'altra faccenda: siete un esule al comando di un manipolo di venti uomini dai petti indomiti e dal cuor feroce d'amor patrio.

Anche se preferireste farvi un panino con la porchetta, dovete conquistare tutto il mondo insulare di *Powermonger* sfruttando adeguatamente le vostre risorse. Per "risorse" intendo praticamente ogni facoltà umana, dal gestire accuratamente l'agricoltura e l'allevamento (le pecore!), allo spiare i movimenti dell'avversario per pianificare adeguate strategie d'attacco.

Quando trattate con gli altri popoli o cercate di corromperli per averli al vostro fianco, una certa diplomazia non farà certo schifo ai capitani avversari e quindi ben venga la deposizione delle armi.

Dato che stavolta non siete Dio, le condizioni

Gli agenti atmosferici sono davvero spettacolari e influiscono direttamente sulle vostre capacità.

Questo piccolo villaggio è il luogo ideale per effettuare un bel saccheggio. Oppure potremmo conquistarlo...

I pescatori salpano per raccogliere un po' di pesce: ogni aspetto della vita quotidiana è reso con precisione.

Il generale sullo sfondo siete voi, nel corso della partita potrete trovare degli alleati che vi affiancheranno.

POTERE AL POPOLO

Il cuore di Powermonger è un sistema a icone che nel passaggio da Amiga a Megadrive è stato trasferito di peso dal basso dello schermo al lato destro. Per il resto, le icone sono rimaste le stesse ed anche le funzioni corrispondenti
(© Puntualizzazioni idiote S.p.A.)

SPADA- Calma e pace, il temperamento dei vostri uomini sarà assai tranquillo se selezionate questa icona.
DOPPIA SPADA- con questa icona il vostri uomini diverranno un pochino più aggressivi, più o meno come Mosca al Processo del Lunedì
TRIPLA SPADA - Con questa icona, ai vostri uomini gireranno alquanto e ciò si renderà utile in prossimità di guerre, scontri e buffetti amichevoli.
CASA - Se la vita non vi sorride e perdete la battaglia, questo è il logo ideale per andarvi ad occultare, onde evitare il pubblico ludibrio.
FRECCE DX/SX- Servono a trasferire le truppe da un capitano all'altro, ottimo comando per trasformare Powermonger in un clone di Pong .
MELA VERDE- Non serve per fare lo shampoo ai vostri soldati ma a nutrirli per farli sopravvivere. Comunque la ricetta del rancio militare equivale più o meno alla formula dello shampoo, quindi l'icona ci sembra azzeccata.
LASCIA LA MELA- serve a mettere lo shampoo, pardon, il cibo da parte. Imenotteri si nasce.
DAI IL CIBO- È chiaro che per pretendere che i vostri capitani fomentino gli ardimentosi cuori degli indomiti militi, dovrete passargli il cibo. Altrimenti, Giuda docet.
INVENTA- Serve a progredire e a inventare nuove armi, indispensabile per affrontare efficacemente gli avversari. Il bello è che potete non usare questa icona e farvi massacrare il plotone.
INVIA CAPITANO- Per spedire il vostro capitano in una zona della mappa ben precisa. Potete tentare di farlo infiltrare in un esercito nemico, così da farvi comunicare ogni spostamento.
INFO - Informazioni su quello che c'è sullo schermo.
BASTA. Frecce unicentriche- Ritirata! Serve a fuggire vigliaccamente ma solo in via temporanea.
SPIA- per far spiare i movimenti degli avversari dal capitano infiltrato. Purtroppo non potete spiare le coppiette quando non siete in guerra. (Apecar guardone NdR)
ALLEANZA - Se non puoi distruggerlo...non è però detto che la proposta sia accolta, visto il brutto muso che avete.
UOMO - Recluta gli uomini dai villaggi conquistati.
ARMI - Serve ad usare le armi che avete appena costruito e verificarne l'efficacia.
LASCIA ARMA - se avete prodotto una fetecchia di arma, questa è l'icona giusta per mollarla.
BARATTA - Per scambiare gli altrui beni con i vostri mali...
ATTACCO - Datevi una mossa e fategli vedere chi siete. Ripensandoci, forse è meglio di no...
MENU - Per visualizzare le opzioni di base (Esci, Inizia, Restart, Pennichella all'ombra).

Apecar

La grafica isometrica è fantastica, sembra proprio di spostarsi in un arcipelago, con tanto di gabbiani.

atmosferiche variabili non vi faranno divertire per niente (provate a rimanere sepolti vivi dalla neve in pieno deserto e poi mi dite le risate), ma potete sollazzarvi anche in *Powermonger*, ad esempio facendo nuotare le pecore (si può fare, si può fare, come dice Branduardi) o spedendo piccioni viaggiatori ai vari capitani alleati. A conti fatti quello che manca davvero in *Powermonger* sono le seppie e i calamari, ma non credo comunque che ci sia molta gente in giro che frigge le cartucce.

Si ringrazia MEGABOY CLUB -Rm

87%

COMMENTO & VOTO

Come diceva il filosofo Epidermide, la discesa e la via in giù sono la stessa cosa. Evidentemente questo postulato vale pure per le conversioni da computer a console, perché *Powermonger* per Megadrive è uguale a quello per Amiga, a parte lo slittamento del pannello iconico verso la destra dello schermo. Questo significa semplicemente che chi si è occupato della conversione ha toppato qualcosina. Infatti il sistema di controllo è stato complicato un goccio, e ciò non favorisce l'impatto di un gioco già complesso come *Powermonger*. Dopo un po' ci si abitua, è vero, e forse questo dei controlli infami è il difetto minore...infatti, ed è un eufemismo, il gioco non ha subito alcun miglioramento da due anni a questa parte e, se mi consentite, nel '93 un'azione del genere è quasi masochismo perché la concorrenza è quanto mai spietata.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Powermonger
Casa	Electronics Arts
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	n/a

STRATEGIA

SOTTO CONTROLLO

Muove il puntatore e fa scorrere la mappa

Attiva i vari pannelli sullo schermo

ANOTHER WORLD

A riprova del fatto che per ottenere un "film interattivo" non è necessario disporre di periferiche CD iper-avanzate, ma solo di buone idee, è arrivato anche sul Mega Drive il capolavoro interattivo della francese Delphine, presentato dalla Virgin.

"È proprio vero: quando le cose possono andare male, andranno peggio! Me ne stavo tranquillamente seduto nel mio laboratorio, testando il mio nuovo protosincrotrone, quando un dannatissimo fulmine ha colpito il fascio di energie monomolecolari (?!), provocando uno scompenso nel continuum spazio-temporale. Ora eccomi qui, mi è toccato venire a galla da una strana piscina in cui abitava un fetentissimo mostroide tentacoluto e ora, come se non bastasse, ci sono un sacco di sanguisughe velenose che mi vogliono fare la pelle. Meglio proseguire verso quel promontorio, potrei trovare qualcuno... Aaaargh! Una pantera nera formato famiglia...diamocela a gambe!"
Così cominciano le avventure di Lester, uno scienziato davvero sfortunato, che si trova sbalzato in un mondo alieno a causa di un incidente nel suo laboratorio. A voi, ovviamente, il compito di riportarlo sano e salvo sulla sua (e nostra) amata Terra.
Avete a disposizione, all'inizio dell'avventura, un numero limitato di azioni: potete correre, saltare, tirare calci e...basta! Non preoccupatevi, però, mano a mano che procederete nell'avventura, Lester reagirà in maniera adeguata al paesaggio e agli eventi che lo circondano.
Facciamo un esempio: a un certo punto dell'avventura verrete sollevati di peso da una guardia, che fare? Semplice, basta tirargli un calcio...proprio lì, rotolare via, recuperare la pistola al volo e freddarlo con un paio di colpi di raggio laser...semplice no? Come dite? Come fate a fare tutto questo con un semplice joypad? Ovviamente il gioco risponde ai vostri comandi in maniera intelligente...o meglio, risponde ai comandi secondo degli schemi prefissati che però, grazie all'abilità dei designer, vi danno una notevole impressione di libertà.

MEGADRIVE MD

Tutto il programma è stato realizzato sfruttando la tecnica poligonale, che consente animazioni di sorprendente realismo (date un'occhiata alla città, quando salite in cima alla torre), e le musiche fanno da perfetto sfondo all'azione che si svolge sullo schermo, una novità molto piacevole che nel Mega Drive è stata implementata con successo.
Uno degli aspetti migliori del gioco è la presenza di un alieno che, a partire dall'inizio

Se vi siete sempre domandati che scarpe indossavano i personaggi dei videogiochi...ecco la risposta.

"Aaaah! Una bella lattina di Coca-Cola era quello che ci voleva per cominciare bene l'esperimento."

Skkrieekk! Lester è un fanatico delle auto sportive e guida come se avesse bevuto un ponch di Zia Marisa.

Lester è seduto tranquillamente nel suo laboratorio: non sa quello che lo attende nei prossimi dieci minuti!

Il protagonista dell'avventura. Questa immagine come molte altre fa parte della magnifica introduzione.

Per sistemare le sanguisughe non c'è niente di meglio di un paio di calcioni ben assestati. Beccati questo!

Finalmente non saremo più disarmati: questa potente arma a raggi è ora nelle nostre mani.

Vediamo di utilizzarla al meglio. Un colpo dovrebbe bastare per quel fetentone che scappa.

del gioco, vi accompagnerà e vi aiuterà a superare tutti i pericoli che vi si pareranno di fronte, la cosa più fantastica, però, è che l'aiuto dovrà essere reciproco, di conseguenza se lo lascerete a marcire in un tunnel, avrete poche speranze di procedere nell'avventura. Sicuramente il buon alieno è una delle "spalle" più simpatiche di tutta la storia dei videogiochi.

Madoc

Il gioco è suddiviso in diverse scene, al termine delle quali vi verrà comunicata una password per ripartire dal punto raggiunto; sicuramente positivo, considerando l'osticità di alcune parti, che si rivelano al limite dell'impossibile anche dopo parecchi e ripetuti tentativi. Se state cercando un gioco "diverso", *Another World* fa sicuramente al caso vostro: è un prodotto geniale, innovativo e, quel che conta maggiormente, davvero divertente.

Ma chi ti credi di essere!? Con un bel mega-blast di vaporizzo per il resto dei tuoi giorni!

Un paesaggio spettrale ci accoglie al nostro arrivo nell' "Altro Mondo". Dove diavolo siamo capitati?

UN LANCIARAGGI AL TAVOLO 3...

Dopo una mezz'oretta di gioco (o forse anche meno) verrete in possesso di una stupenda pistola a raggi, che si distingue per l'estrema versatilità dei suoi utilizzi.

SPARO SEMPLICE: quello che ci vuole per freddare gli alieni senza sprecare troppa energia. Utilizzatelo pure a volontà!

SUPER-BEAM: preso pari pari da *R-Type*, consente di abbattere porte, sfondare scudi di energia (vedi sotto), insomma per tutti i lavori pesanti, per i quali un semplice colpo di laser non può bastare. Si ottiene tenendo premuto il grilletto a lungo, fino a quando non si forma una bolla di energia.

SCUDO DI ENERGIA: ovviamente non poteva mancare una forma di difesa, e infatti eccola qua. Per ottenere lo scudo dovrete tenere premuto il grilletto per un tempo leggermente inferiore a quello necessario per un super-beam.

Chi saranno questi? Presto aiutatemi, non vedete cosa mi insegue?

Uno dei momenti più evocativi dell'intero gioco. Ecco come è fatta la città che vi tiene prigionieri.

90%

COMMENTO & VOTO

POWER GAME

Un'esperienza. Ecco l'unico modo adatto per descrivere questo piccolo gioiellino videogiocoso. I designer del gioco avevano il cervello che gli fumava dopo aver completato il loro lavoro, ma ne valeva la pena. Avrete davvero la sensazione di vivere una fantastica avventura, e vi complimenterete con voi stessi per aver acquistato un Mega Drive che vi può regalare simili emozioni. Se proprio gli si vuole trovare un difetto, si può dire che una volta finito... ma del resto tutte le cose migliori della vita non durano in eterno (o almeno così si dice).

SCHEDA TECNICA

Titolo	Another World
Casa	Virgin
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

AVVENTURA

SOTTO CONTROLLO

Muove il personaggio

Per saltare

MEGA DRIVE CONTROL PAD

SEGA

Calcio/Pistola

A o B + Groce direzionale: per correre

TAZMANIA

Come può un ammasso di pelo che sembra esser appena uscito da AnnaBella diventare il protagonista di un gioco? Alla Sega ciò è possibile e allora preparatevi per Tazmania!

Tuoni, fulmini e saette certo che il caro Taz è proprio un tipo un strano! Infatti non solo è fornito di un magnifico sorriso a 56 denti e di uno stomaco senza fondo, ma ogni volta che sente parlare di qualcosa di commestibile perde letteralmente la testa. Figuratevi quindi cosa può essere successo quando suo padre, TazzaPapà, gli raccontò che, secondo un'antica leggenda, in una valle perduta della Tazmania esisterebbe un uccello marino che deporrebbe delle uova così grandi, ma così grandi, da meritarsi il superbollo blu!
Naturalmente dopo aver appreso ciò, il nostro amico non stette più nella pelliccia e così, in preda a un attacco di appetito, dopo essersi divorato il frigo, un comodino, un letto a castello e 4 Puffi che passavano di lì, prese armi e bagagli e partì alla volta della valle perduta, intenzionato a farsi una frittata gigante.
Ciò di cui però il nostro famelico amico non si preoccupò, nella foga di giungere alla sua agognata meta, fu di informarsi dal suo caro babbo su come fosse il cammino e su quali ostacoli ci fossero per giungere al luogo dei suoi sogni, ma oramai era troppo tardi per tornare indietro!
5 sono le valli che Taz dovrà attraversare prima di poter giungere al suo ovetto, ognuna delle quali composta da 3 sotto-boschi e abitata da un sacco di creaturine non proprio amichevoli. Si potranno, infatti, incontrare lungo il cammino aborigeni, serpenti, orango tango (orango valzer, orango samba...), pipistrelli, ecc, ecc e tutti sembrerebbero intenzionati a farsi un bel basco con il nostro pelo; non è finita qui, dobbiamo informarvi, infatti; che il terreno è leggermente sconnesso (sono infatti presenti delle piccole buche, profonde giusto 4 o 500 metri) e che ogni tanto ci si potrà imbattere in dei piccoli laghetti, qualche palude, 2 o 3 bacini vulcanici (Smack! Smack!), soste vietate, divieti di inversione, insomma

MASTER SYSTEM MS

I PREDATORI DELL'UOVO PERDUTO

Ed ora ecco a voi in esclusiva tutti i livelli del gioco:

PIANURA: Nel primo livello Taz non incontrerà nessuna particolare difficoltà; tutti i mostri presenti, infatti, sono abbastanza imbranati, mentre il mostro finale è semplicemente patetico.

GIUNGLA: Qui le cose si complicano un pochino di più, a causa delle sabbie mobili, dei vari serpenti e delle piante carnivore. Il cattivone finale è in questo caso il cugino povero di Robin Hood.

CAVERNA: Tra la lava incandescente e i pipistrelli svolazzanti, Taz dovrà farsi largo per giungere all'uscita della caverna e avvicinarsi così all'amato uovo. Prima però dovrà sconfiggere Bull Gator, Axl ed i loro boomerang.

ROVINE: Come in ogni rovina che si rispetti, qui i principali protagonisti sono i fantasmi e le 2 streghe che affronterete alla fine dello stage. Occhio agli spuntoni che fuoriescono dal terreno.

LA VALLE PERDUTA: Ce l'avete quasi fatta! Attenzione, però, perché mamma uccello cercherà di difendere il suo uovo fino all'ultimo, con l'aiuto di numerosi amici pennuti. Sconfiggetela e riceverete l'agognato premio... O forse no!?!?

Ora che siete invicibili potrete eliminare questo schifido essere semplicemente toccandolo. Attenzione però perché l'invunerabilità dura veramente poco !

Quella roba gommosa che sembra gelatina é in realtà l'ultimo esperimento culinario di Red Fury ! Non é letale ma emana un odore veramente pestilenziale

Cibo ! Finalmente abbiamo trovato qualcosa da mettere sotto i denti !

Wow ! Che salto ragazzi ! Speriamo solo di atterrare sopra qualcosa di solido...

Oooolé ! Oooolé ! Questo guardiano di fine livello é poco più di una passeggiata ma anche gli altri non sono da meno

Di palo in frasca emuli del grande Tarzan alla ricerca di un uovo. Ragazzi qui butta male...

Raves

Ehi tu ! Ma che diavolo stai facendo ! Non lo sai che i diavoli della Tasmania sono una specie protetta !?!?

Mamma mia ! Che caldo fa quà dentro ! Quasi quasi mi levo la pelliccia.

Ei amico non mi sembri molto in carne. Mi sa tanto che hai un po' esagerato con quella dieta.

tutte cose che fanno bene alla salute. Fortunatamente, però, i diavoli della Tazmania sono animali molto agili e così non risulterà difficile superare questi ostacoli e la stessa cosa può esser detta per i nostri nemici, che potranno essere eliminati senza grossi problemi, grazie all'attacco tornado, che vi consente di roteare su voi stessi come dei vortici, per un tempo di 3 secondi spazzando via qualunque cosa vi si pari davanti. Da segnalare la presenza, lungo i vari livelli, di un sacco di cestini della merenda (Ehi ragazzi, ma qui non siamo mica a YellowStone!) e di alcune bombe che, se ingerite, vi procureranno una certa acidità di stomaco.
Tecnicamente parlando la grafica del gioco non è niente di eccezionale e sono andati persi molti dei tocchi che caratterizzavano la versione MD. Anche il sonoro non è niente di eccezionale ma ciò che delude maggiormente è la monotonia dello schema di gioco e l'incredibile facilità del prodotto, un vero peccato.

Eccoci al cospetto del mostro del terzo livello. Mi spiace amico ma per te ormai é finita !

66%

COMMENTO & VOTO

Mi spiace caro *Taz* ma non ci siamo, proprio non ci siamo. Il gioco si presenta infatti in maniera abbastanza dimessa; la grafica risulta esser discreta solo negli sprite e i fondali, che forse volevano emulare le ambientazioni del cartoon, risultano alquanto infantili e scialbi. La totale assenza di sfarfallii viene controbilanciata da delle animazioni veramente misere, mentre il sonoro risulta essere nella media dei prodotti del Master System.
Inoltre, anche se inizialmente il prodotto vi potrà sembrare abbastanza coinvolgente, grazie a un buon sistema di controllo, alla lunga lo schema di gioco troppo classico e la totale mancanza di un qualunque elemento innovativo lo renderanno monotono, rovinato anche dall'estrema facilità.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Tazmania
Casa	Sega
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1
Continua?	Infiniti
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Per muovere Taz

CONTROL PAD

1 START 2

SEGA

Vi fa eseguire l'attacco tornado

Per saltare

MEGADRIVE MD

BATMAN RETURNS

Il nostro eroe si arrampica sulle pareti più lisce grazie ai suoi "giocattoli" tecnologici.

Batman è sempre sulla cresta dell'onda: nei fumetti, nei film e, naturalmente nei videogiochi; ma la qualità delle sue avventure interattive sembra seguire un po' troppo quella della produzione cinematografica.

Batman Returns, ovvero il ritorno di Batman. Ma dopo il deludente film, le due versioni videoludiche per Lynx e Game Gear e tutte le trovate pubblicitarie che sfruttano l'immagine del famoso uomo pipistrello, sinceramente non vedo l'ora che questa moda finisca...Non credo ci sia bisogno di raccontare un'altra volta la storia di questo popolare eroe mascherato della DC Comics che, in questi ultimi tempi, ha visto la sua immagine spudoratamente sfruttata dai commercianti fino al punto che noi, poveri consumatori, ne abbiamo fin sopra i capelli. La versione Mega Drive di *Batman Returns* vede il fantomatico uomo pipistrello girovagare (a piedi) per le strade e gli edifici di Gotham City per combattere ed eliminare la nuova ondata criminale scatenata da quel pinguino di Penguin e da quella santa di Catwoman. Per far ciò dovrete attraversare numerosi livelli, saltando da un tetto all'altro e abbattendo i vari nemici che vi si

L'uomo pipistrello spiega le sue ali e si prepara a spiccare il volo...

Gotham City è piena zeppa di criminali crudelissimi! Sta a voi ripulire la città.

Naturalmente vi dovrete aprire la strada a suon di pugni, calci e bat boomerang!...

Attenzione ai micidiali cattivoni di fine livello: sono coriacei e determinati a farvi a pezzi.

pareranno davanti e che, naturalmente, non se ne staranno certo ad aspettare come dei grulli che qualche buffone mascherato arrivi a dar loro il benservito. Inoltre, alla fine di ogni schema, ce ne sarà uno particolarmente acido, che necessiterà di una massiccia dose di cazzottoni per essere sbattuto a terra. Per quanto riguarda le armi e le opzioni del gioco, Batman può contare principalmente su tre oggetti: la sua forza bruta (ovvero pugni e calci), un numero limitato di Bat-Boomerang a ricerca automatica e una Bat-Corda, utilissima per scalare palazzi e dondolarsi appesi a qualche tetto (come l'Uomo Ragno). Non mancano, naturalmente, i vari bonus come energia, Bat-Boomerang e vite extra. Come avrete sicuramente capito questo è l'ennesimo gioco di piattaforme, che non offre nulla di particolarmente innovativo al genere. Sinceramente trovo in questo titolo una versione pipistrelliana di *Indiana Jones*. Il perché? Non cambia assolutamente niente nella struttura del gioco: due "eroi" che avanzano a suon di pugni e calci raccogliendo bonus e affrontando i soliti nemici di fine livello. Peccato che, se nel primo caso, potevo consigliare la visione del film per consolarsi del brutto gioco, nel secondo non so proprio cosa dirvi, poiché anche il lungometraggio è decisamente poco interessante.

I vicoli sono il luogo ideale per gli agguati notturni... Vi rifarete quando arriverete a mettere le mani sul Pinguino!

Bio Massa

COMMENTO & VOTO

40%

Al giorno d'oggi sembra che non sia necessario fare un bel gioco, ma avere un nome altisonante e famoso, e questo *Batman* sembra darcene ulteriore prova. Ciò non significa che tutti i Tie-In siano di questo livello qualitativo. Basti pensare ad *Alien 3*. Peccato che questo non valga anche per *Batman Returns*. Infatti, sia il film che il gioco non sono certo il massimo della vita. Grafica scarna e sonoro poco ispirato la fanno da padroni. Per quanto riguarda la giocabilità... Ahi! Anche qui nulla di piacevole. A parte l'originalità inesistente, i comandi rispondono male, i livelli sono praticamente identici tra loro e, come se non bastasse, ci sono alcune zone semplicissime e altre impossibili da superare, se non con l'ausilio di una buona dose di fortuna. Io vi ho avvertito...

SCHEDA TECNICA

Titolo	Batman Returns
Casa	Sega
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

BOMBER MAN

L'astro eroe spaziale più tondo che ci sia ritorna sugli schermi dei nostri Engine con un'altra coloratissima avventura contro il malefico Bombarolo Nero. Vincerà? Non vincerà? Chi ci segue lo saprà!

Streghe, stregoni, tutti a noi capitano.

BOOOM, una bella esplosione!

Ma che razza di facce fanno i manga!?

La schermata del titolo dice già tutto.

Uffa! Basta! Non ne posso più! Maledette istruzioni giapponesi! Non so proprio cosa scrivere. Ma è possibile che come altre lingue io debba conoscere solo il cartaginese e l'ittita. Oh cielo una visione mistica... Argh! Ma quello è Dupont vestito da monaca di Monza... Sono proprio allo stremo, ho sonno, mi si è addormentata una gamba, vedo gli scotomi scintillanti, mi sta anche venendo un attacco di epicondilite al pollice del piede sinistro e poi mi scappa persino la pipì... Su! Su! Cerchiamo di reagire. Vediamo di tirar fuori qualcosa di costruttivo, allora... Il personaggio principale di questo gioco si chiama Bomber man ed è un metronotte spaziale leggermente sfortunato (una specie di Cobra dei poveri... un Biscia insomma!), che pattuglia il centro di ricerca di Bomb City.

Dovete sapere, infatti, che tutti i guai possibili ed immaginabili al mondo

GRANATA!

Distruggendo i blocchi presenti nei vari livelli, oltre a creare nuovi passaggi, potrete anche ottenere degli utilissimi gadget che renderanno meno problematica la vostra opera di disinfestazione.

BOMBA: Permette di collocare più bombe senza dover aspettare che la precedente scoppi. Più ne raccoglierete più ne potrete posare.

FUOCO: Aumenta la potenza distruttiva dei vostri ordigni.

PATTINI: E via... Più veloci della luce!

CUORE: No! Non vuol dire che siete pronti per un trapianto! Semplicemente diverrete immuni per una volta al tocco di un nemico o all'esplosione di una bomba.

MURO: Vi permette di attraversare i macigni, le piante, i vulcani e tutti gli altri blocchi fissi senza doverli eliminare prima fisicamente. Fantasmatico!

BOMBER MAN: Una vita al giorno toglie il Game Over di torno! **OROLOGIO:** Blocca per 20 secondi tutti i nemici presenti sullo schermo.

CALCIO: Vi dà la possibilità di allontanare le bombe con un calcio...prima una finta a destra, poi una a sinistra, doppio passo...tiro...e vai! Autorete!

BOMBA RIGHETTATA: Con questo power-up potrete passare sopra le bombe. Utilissimo in caso rimaniate chiusi in un angolo

BOMBA NEL CUORE: Vi permette di far esplodere le bombe a comando tramite la pressione del secondo tasto del joypad.

'93

PC ENGINE PE

Raves

capitano proprio durante il suo turno di servizio. L'ultima volta, per esempio, è stata qualche giorno fa quando, in una rosolata notte di plenilunio, il sebaceo Bombarolo Nero ha attaccato l'edificio rubando 6 importantissimi integrati (silicio, avena e crusca, tutti affiatati per un processore vincente! Magico chip! Per me numero uno!) che sono stati nascosti su 6 diversi pianeti, abitati da schifide creature, e... indovinate un po' a chi toccherà andare a recuperare quei chip se non vuole perdere il lavoro...
Meglio stendere un velo pietoso e mettersi a parlare del gioco vero e proprio.
Appena acceso il vostro Engine, verrete colpiti dalla gran quantità di opzioni, che vi permettono 2 differenti possibilità di partita, un'opzione link (in caso vogliate giocare con un amico e possediate un turbo express), una di Load e una di Password. Il gioco normale si svolge attraverso 6 livelli/pianeti, ognuno dei quali composto da 8 stage, nei quali voi, utilizzando opportunamente le vostre bombe, dovrete distruggere tutti i nemici presenti sullo schermo e, successivamente, scovare l'uscita, celata sotto uno dei tanti massi che riempiono i livelli del gioco. Ogni mondo è caratterizzato da una diversa flora e fauna, che comprende varie creature, fino ad arrivare al temuto mostro di fine livello; inoltre, proseguendo nell'avventura, i livelli non occuperanno più una sola schermata, ma si tramuteranno in dei veri e propri labirinti a scrolling orizzontale o verticale. Naturalmente il tutto è completato da un'ampia serie di armi e power-up che vi permetteranno, in breve tempo, di incrementare a dismisura il vostro potenziale distruttivo. Da segnalare, inoltre, la presenza di un battle game nel quale potrete sfidare altri Bomber Man (da un minimo di 2 ad un massimo di 5, voi compreso) in una delle 8 arene messe a vostra disposizione; i vostri avversari possono essere sia computerizzati che umani e vi posso assicurare che, se amate il genere, non ve ne staccherete per molto tempo.
La grafica e il sonoro svolgono bene il loro lavoro, senza che possa essere riscontrata la benché minima sbavatura, e tutto il programma risulta pieno di animazioni davvero esilaranti! Bene questo è tutto, ora scusatemi ma devo andare a detonare mio fratello...

POWER GAME

Donnine discinte? Allora è proprio un gioco giapponese!

92%

COMMENTO & VOTO

Bomber man è uno dei prodotti più simpatici, divertenti e dementi mai usciti per il PC-Engine. Il gioco mantiene lo schema del suo predecessore, anche se qui abbiamo una nuova veste grafica che risulta essere stata notevolmente migliorata, sia per quanto riguarda le animazioni, sia per i fondali e i nuovi nemici. Il sonoro contiene un sacco di musichette carine. Chi la fa da padrone in questo prodotto, comunque, è la giocabilità semplicemente sublime che, unita a un livello di difficoltà praticamente perfetto, fa di questo gioco un piccolo capolavoro (il Battle Game è spassosissimo!). Occhio però, se possedete già una versione precedente rischiate di trovarvi con un doppione! Per gli altri: numero uno!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Bomber Man '93
Casa	Hudson Soft
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1-5
Continua?	3, Opz. Save, Password
Livelli di difficoltà	4

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

Muove Bomber Man

Per piazzare le bombe

Per effettuare le varie selezioni durante il gioco. Per mettere\togliere la pausa

Fa esplodere le bombe in caso abbiate il power-up adatto

RANMA ½ 2

Apecar è venuto a trovarci in redazione dopo il suo compleanno e noi ne abbiamo immediatamente approfittato, dando vita al più imponente picchiaduro "live" della storia. Ispirato dalle mazziate ricevute, il nostro eroe capitolino ci ha regalato questa folle recensione.

Otto personaggi, eh? Mosse speciali, vero? Sfondi selezionabili, non mi dire...lasciatemi indovinare, cos'è, un picchiaduro? Nooo...non è possibile, sto diventando ferrato in materia, cosa incredibile solo a pensarsi, o forse sono i japs che ultimamente sono così prolifici di idee originali, che allargano la mente dei paria come noi acerebrati di GP, rendendoci tutti straordinariamente competenti?
No, fratelli carissimi, niente di tutto questo...*Ranma II* è un picchiaduro e mettetevi l'anima in pace, se non vi sollazzate con questo tipo di giochi e volete uno spin off di *Ranma*, compratevi il Gameboy, perché in quel formato esiste un gioco (ignobile) tratto da cotanto ispirante licenza in cui non dovrete picchiare nessuno.
Potete anche smettere di leggere la recensione, che tanto la storia non l'abbiamo capita, dato che in redazione col giapponese non ci ha mai legato nessuno, le mosse sono descritte sul manuale (ce ne sono due/ tre speciali per ogni lottatore) e non conosciamo neanche tanto bene il fumetto per fare dei riferimenti colti (Apecar, ma ti ricordi almeno come ti chiami? NdR). Lo so che è ora di darci una regolata e di lavorare seriamente, ma oltre a dirvi che *Ranma II* è un beat'em up, bello, che per una volta tanto non fotocopia di peso *Street Fighter II*, ditemi voi, che dobbiamo fare?
Beh, per esempio potremmo soffermarci sulla grafica del gioco, che a parte i fondali non proprio intrippanti, offre una varietà cromatica da sconvolgere anche chi vede spesso Lucia nel cielo coi diamanti (e vai di rima...queste citazioni ti riescono meglio, vero? NdR).
I suoni sono buoni (Trilussa, sotterrati), tutti gli urletti gai del caso sono presen-

NO, QUELLO È UN FRENO A MANO!

Per quanto potrà apparirvi strano, *Ranma II* è un picchiaduro come il suo predecessore, ed è basato sullo stesso manga del precedente gioco (i giapponesi saranno scemi ma non al punto di chiamare due fumetti diversi con lo stesso nome). Le differenze fondamentali tra questo episodio ed il vecchio sono puramente formali, infatti l'anima del gioco (per non dire i comandi, lo stile grafico e alcuni dei personaggi) è rimasta la stessa. Saremmo tutti fessi come Incal se ci fermassimo a questa analisi sommaria, e infatti un occhio meno miope rivela la presenza di un'opzione torneo con gli incontri selezionabili (per quanto abbiamo capito, gli ideogrammi possono essere più ostici del cerume di Madoc), una maggiore cura degli sprite (il panda è fantastico) e un'animazione nettamente migliore del primo *Ranma 1/2*. Solo il titolo è rimasto idiota come prima.

Difendersi con un ventaglio non è proprio il massimo...

I protagonisti principali del fumetto si sfidano.

ti, ma il panda stupisce con il suo "Oh-oh-oh" che ricorda il Rical dei tempi migliori.
Il gioco poi è pieno di scenette imbecilli che farebbero ridere anche un toro morto, tutte incentrate sugli assurdi protagonisti del fumetto (e della cartuccia).
Globalmente *Ranma II* è una festa di colori ed è sicuramente meglio dei prodotti non esaltanti usciti ultimamente sul Super Nintendo (volete i nomi? *Musya, Super Fire Prowrestling 2, Universal Fighter*...), e se vi piace il genere non perdetevelo, anche perché fa ridere di bestia. Tanto per aggiungere qualcosa potrei dirvi che Dupont non connette, ma tanto lo sapete già...Dai, su, smettetela di leggere 'sta robaccia e passate al commento, che poi è quello che vi interessa. Forza, levatevi di torno.

Apecar

Ben 10 personaggi da scegliere, due più di *SF2*.

Si ringrazia MEGABOY CLUB - Roma

COME PICCHIA IL PICCHIADURO

Duri sì, ma con coscienza, non come un tizio di nostra conoscenza che per dimostrare la sua ferrea resistenza alla tentazione di comprarsi un Hard disk per Amiga ha acquistato 27 drive esterni, e adesso che li ha attaccati non ha più Ram neanche per fare il boot di sistema. Comunque, questa è la solita, immancabile sbrodolata sui personaggi del gioco, ma dato che le istruzioni erano in japponese i nomi ce li siamo inventati, e si vede!

FLORAS: Molto abile coi giochi di prestigio, lancia carte da gioco particolarmente affilate e dadi da sei chili. Ha una testa di cervo nel cappello che vi impedisce di attaccarlo dall'alto.

FAUNAS: È la bellona della cartuccia, ha una lunghissima e fluente chioma viola e tira delle mappine assurde. Avremmo in mente un paio di sistemi per quietarla ma non riusciamo a impostarli sul joypad. Castrante.

STANISLAO: bel guagliuncello ma un poco tappo, ricorda molto mia nonna materna con i capelli cotonati. Sotto sotto è uno che ci sa fare, e le sue mosse segrete sono le stesse di mia nonna, ovvero un pugno velocissimo di "Hondiana" memoria, un vortice di fuoco e chissà cos'altro.

TELE-FUN-KEN: Così battezzato per le palle di fuoco a ventotto pollici che riesce a sprigionare dalle candide manine, detto anche "Roboschiopp" perché è un po' sbilenco e quando cade fa un botto bello saturo, tipo coca cola che esplode.

COSTANZO: È un panda gigante che se colpito bofonchia come il noto showman . Colpirgli il panzone è un godimento sacro come l'omelia papale, ma è meglio evitare le sue spallate in rincorsa.

TR-MAUN: Sembra provenga da Terlizzi (in provincia di Bari), ma in realtà è giapponese fracico e si vede dagli arnesi che usa per combattere al posto delle mani. Dalle sue lunghe maniche fuoriescono oggetti più o meno strani (palle chiodate, yo-yo, gatti di peluche) con cui può fare molto male a chi gli si avvicina. Mi assomiglia un po' e quindi le mie fan possono comprare un SNES con *Ranma II* per ingannare il tempo fin quando non suonerò personalmente al loro campanello .

VESPASIANA: Giovine ancella lungocrinita munita di pala di servizio, utensile reduce dal suo precedente impiego. Le davano una miseria e così ha deciso di combattere per tirare avanti (vieni in redazione, cara, vieni...)

CIARRAPICA: Tira delle pezze genuine come er vino dei Castelli, anche perché è una Karateka diplomata. Sebbene sia mora sembra Red Fury coi capelli corti e per questo usiamo selezionarla come player 2 umano quando giochiamo da soli. Mazzate antistress.

Esistono inoltre due combattenti non selezionabili, il primo un lottatore bello rozzo come il pecorino fresco che sembra la caricatura di Ken, (ma in realtà è un donnone classe Ave Ninchi), l'altro un mostro dalle fattezze demoniaco/porcellesche molto simile a Rical.

COMMENTO & VOTO

89%

Anche se *Street Fighter II* resta dov'è, e cioè sul trono supremo degli Spaccafaccia per il Super Nintendo, e anche se ultimamente sono usciti più cloni del suddetto gioco che brufoli in faccia a Biomassa, *Ranma 1/2 II* non è probabilmente un titolo pensato per spodestare il capolavoro della Capcom. Ciò non significa che questo episodio della saga di *Ranma* non sia di buona qualità, anzi, ma le finalità per cui i programmatori l'hanno sviluppato sono tutt'altre ed è evidente che il gioco è pensato più per gli amanti del manga omonimo che dei picchiaduro esagerati. Ecco quindi una strepitosa atmosfera japonese, una grafica colorata in modo impeccabile e un'atmosfera scanzonata che aleggia per tutto il gioco. Un imperativo per chi aveva amato il primo episodio.

SCHEDA TECNICA

Titolo ____________ Ranma: 1/2 II
Casa ____________ Masna
Distribuzione ____________ Import
N°Giocatori ______ 1/2 (appunto)
Continua? ____________ sì
Livelli di difficoltà ________ n/a

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

Per muoversi e per utilizzare i colpi speciali (in congiunzione con i tasti)
Per parare i colpi
Salto
Pugno
Calcio
Insieme agli altri tasti serve per alcuni colpi

WRESTLEMANIA STEEL CAGE CHALLENGE

Che Log sia un amante della non violenza? Mah...certo è che questo ennesimo tentativo di sfruttare la popolarità dei bestioni americani, che se le suonano di santa ragione, non ha riscosso un grande successo qui in redazione.

NINTENDO NES

Fin dalla sua prima apparizione sui teleschermi italiani, il wrestling ha riscosso un grande successo, accompagnato però da incredulità e scetticismo circa la reale portata dei colpi scambiati dagli atleti, durante il regolare svolgimento del match. In breve tempo divenne uno degli sport più seguiti e anche uno degli spettacoli più applauditi, grazie al riuscitissimo connubio tra una manifestazione sportiva e una serie di attori-atleti, capaci di prodursi in combattimenti violenti e divertenti allo stesso tempo.
Il tentativo della LjN di fare un videogioco ispirato a questo ibrido, che non è il primo e, probabilmente, non sarà nemmeno l'ultimo, comprende tre diverse competizioni: il classico uno contro uno, il famoso incontro fra team, formati da due atleti ciascuno, e lo spettacolarissimo incontro nella gabbia d'acciaio. In quest'ultimo per vincere ci sono due possibilità: la prima è quella classica che consiste nello schienare l'avversario, mentre nella seconda l'atleta deve arrampicarsi fino alla cima della gabbia, più o meno come fa una scimmia, cioè come fa Neon.
Per tentare di vincere una delle cinture mondiali messe in palio, il giocatore può scegliere il suo o i suoi combattenti tra una lista di dieci famosissimi e fortissimi wrestler. Ognuno di essi ha le sue caratteristiche fisiche, ma purtroppo le diversità si limitano esclusivamente a queste, in quanto le mosse e i colpi disponibili sono uguali per tutti. Nonostante ci siano diversi livelli di gioco, tre per l'esattezza, diversi tipi di competizioni e ben dieci atleti, il gioco risulta essere semplice, anzi fin

Alcune fasi di combattimento. Le mosse ha nostra disposizione non sono molto varie e dopo poco ci verranno a noia. Se solo i designer avessero avuto un po' di fantasia il gioco sarebbe stato più massiccio.

Brraaah!!! Una tranvata contro la gabbia e tutti a nanna.

Hulk sa sempre come trattare con i cafoni del ring.

troppo povero, monotono, privo di profondità e di varietà, presentato con una estetica di pessima qualità. Inutile proseguire, perché il gioco non è in grado di competere con nessun titolo di questo sport esistente per Nintendo, tantomeno con il divertentissimo *Tecmo World Wrestling*, che è molto più vario e molto più bello e, tra l'altro, disponibile da diverso tempo.

La variante della gabbia non aggiunge nulla di nuovo.

I TOP TEN

I dieci wrestler più amati od odiati, più forti, più famosi e più strani sono, in ordine casuale:

Hulk Hogan, il biondissimo strappa-magliette più titolato del mondo;

Ted DiBiase, l'uomo da un milione di dollari, che puntualmente sventola sotto il naso dei venali spettatori;

Randy Savage, una volta detto anche "Macho man" per il suo modo di trattare la bellissima compagna che, però, gli ha dato il due di picche e se ne è andata con Hogan;

The Undertaker, l'uomo dai lineamenti infernali e dagli occhi spettrali;

Irwin R. Schyster, è sempre al posto sbagliato al momento sbagliato e con i vestiti... esatto, sbagliati;

Jake "The Snake" Roberts, che, oltre ad essere brutto e scemo, si diverte, quando vince, ad addobbare l'avversario con il suo lunghissimo serpente;

Bret "Hit Man" Hart è il muscolosissimo wrestler che, prima di ogni match, si cosparge tutto il corpo di olio, in modo da... sfuggire all'avversario;

The Mountie, viene dalle montagne dove solitamente fa la guardia all'orso Yoghi. Nei suoi incontri non si toglie mai la sua giubba rossa;

"Rowdy" Roddy Piper è il classico atleta che, con la sua bellezza (so' mejo io!), fa impazzire tutte le ragazzine. Quando poi è il momento di menar le mani, è lui che impazzisce... a furia di prenderle;

Sid Justice, una montagna di potentissimi muscoli invidiato da tutti per la sua notevole potenza ed aggressività.

COMMENTO & VOTO

40%

Log

WrestleMania può essere acquistato solo nel caso in cui un amico antipatico vi inviti alla sua festa di compleanno e voi non sappiate come fargliela pagare. La grafica scadente, accompagnata da una povera varietà di mosse e di gioco, riesce a far scemare l'interesse per questo sport anche nel tifoso più sfegatato. La variante della gabbia d'acciaio, più che varietà, aggiunge sconforto a quanto già detto, perché quello che poteva davvero essere un tocco di originalità, si rivela solo banale coreografia.
Inoltre, la presenza di titoli precedenti ispirati al Wrestling, di ben altro livello, rende l'acquisto di questa cartuccia un optional, a meno che non vi chiamiate Hogan di cognome e Hulk di nome.

SCHEDA TECNICA

Titolo	WrestleMania
Casa	Ljn
Distribuzione	Leader
N°Giocatori	1 o 2
Continua?	No
Livelli di difficoltà	3

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il giocatore

Calci e prese dell'avversario

Per aumentare il livello di energia

Pausa

Pugni e colpi volanti

ARIEL

The little Mermaid

Bio Massa

L'abbiamo vista al cinema, poi in videocassetta e ora è diventata un videogioco. La mielosissima Sirenetta, dopo aver fatto addormentare tutti i papà del mondo a causa dei figlioletti che volevano vederne il cartone animato, approda sul Mega Drive decisa a far dormire anche voi!

Ahh, la Sirenetta, la bella Sirenetta innamorata del principe azzurro, che per lui diventa una donna in carne e ossa... Zzzz... vabbé lasciamo perdere la trama, se proprio volete saperne di più leggetevi il copione di una telenovela qualsiasi che tanto è la stessa cosa, solo che in questo caso finisce.
Per quanto riguarda, invece, la storia del videogioco ispirato alla favola Disney, sappiate che non ha nulla a che fare con il lungometraggio, tendenza che in questi ultimi tempi sta prendendo sempre più piede nei Tie-In (*Alien III* e *Terminator* sono solo alcuni esempi).
Nei panni della famosa bonona sottomarina o di suo padre Triton dovete scovare la perfida Ursula e liberare il vostro popolo. E il principe? È sparito dalla circolazione e non se ne sa più niente, anche se fonti attendibili confermerebbero una relazione extra-coniugale con Claudia Schiffer.
Per far ciò il signor giocatore deve guidare, in uno stranissimo sparatutto, il personaggio che ha scelto, aiutandolo a liberare i suoi sudditi da un fitto labirinto subacqueo che ricorda moltissimo lo splendido *Ecco*. A guardia dei prigionieri Ursula ha reclutato alcune creature sottomarine, come squali, ricci, anguille, ecc. Il solo modo di sconfiggerli è di lanciar loro contro delle note (nel caso della Sirenetta) o delle palle infuocate (nel caso di Triton) (Palle infuocate? Nelle profondità marine?!? Potenza dei cartoni animati!). Inoltre è possibile usufruire di armi aggiuntive (naturalmente limitate, e acquistabili nei negozi sparsi qua e là, grazie alla raccolta dei vari tesori presenti nel gioco) rappresentate addirittura da pesci o granchi che si scaglieranno senza pietà contro i nemici. Un'ultima cosa, non solo sono riusciti a fare di una favola uno sparatutto ma ci hanno inserito pure il guardiano di fine livello! Alla Disney sono tutti pazzi! Scommetto che tra un po' produrranno una versione dinamitarda di Biancaneve!...

Il personaggio della banda Disney in compagnia di un mago sottomarino.

MEGADRIVE MD

si ringrazia computer one - BO

La "gentil" Sirenetta alle prese con una creatura degli abissi dall'aspetto ostile.

La nostra eroina in un acrobatico duetto con l'anzaino, ma sempre in forma, padre Triton.

COMMENTO & VOTO

72%

Questo è sicuramente uno dei Tie-In più originali e divertenti che mi sia capitato ultimamente di giocare. Una favola trasformata in sparatutto!... non ho parole! Devo dire che l'idea è molto interessante: vedere prima il film con la bella e dolcissima protagonista (bleah!) e poi giocare il videogioco con lei che va in giro eliminando nemici a destra e a manca... beh, è tutta un'altra cosa! Tecnicamente il gioco è realizzato in maniera superba e la programmazione è impeccabile, basta pensare a tutti gli effetti di distorsione dello sfondo sottomarino. Ma purtroppo, ahimè, siamo alle solite! Il gioco manca quasi del tutto di giocabilità. È, infatti, poco vario e troppo facile. Chiunque lo potrebbe finire benissimo alla prima partita, ovviamente se la noia non prendesse il sopravvento costringendo il giocatore a cambiare titolo in quattro e quattr'otto.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Ariel - The little Mermaid
Casa	Disney/Blue Sky Software
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	3

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO

Non vorrei azzardare, ma secondo me dirige il personaggio.

Visualizza la mappa del labirinto.

Chiama in aiuto il pesce o il granchio.

Usa l'arma speciale.

Per lanciare le note magiche/palle di fuoco.

The JETSONS

GB GAMEBOY

RED FURY

Nuovi, divertentissimi personaggi scaturirono diversi anni or sono dalla fervidissima mente dei grandi autori Hanna e Barbera ed ora sono finalmente arrivati anche per voi, patitissimi del Game Boy in un mega gioco tutto da scoprire!!!

Oh sciagura, oh disgrazia, siggggh!! Tutti i robot e i computer sono impazziti improvvisamente e stanno combinando un bel po' di guai.
George, il capofamiglia, è stato avvertito della terribile situazione dalla moglie Jane, che al momento si trova a far spese in un grande magazzino, dalla figlia Judy che si è recata a un concerto rock (beata lei) e da Elroy, il più piccolo componente della famiglia Jetson che si trova al Bowling dello spazio!!
In effetti la situazione richiede un intervento immediato, ecco perché dovrete cercare in tutti i modi di far uscire Jane, Judy ed Elroy dai luoghi in cui si trovano affinché possano raggiungere George al più presto. La vostra partita potrà aver inizio da uno dei tre scenari sopra citati ma l'ordine sarete voi a definirlo: se vi piacciono le belle ragazze, allora Judy sarà certamente la prima da salvare, anche se penso che lasciare un povero bambino indifeso in balia di gattacci robotici impazziti non sia l'azione più altruista del mondo...del resto anche la mamma è sempre la mamma, ah che scelta inquietante...È comunque mio dovere dirvi che per passare ai livelli successivi, nei quali dovrete aiutare il capofamiglia a districarsi da situazioni davvero poco simpatiche, dovrete riuscire a portare in salvo tutti e tre gli altri componenti della famiglia, perciò non aspettate oltre, sceglietene uno e partite!!
Nel superare il proprio livello ogni personaggio dovrà raccogliere degli oggetti che saranno utili a George successivamente, egli infatti dovrà servirsene attraverso le sue quattro sezioni che risulteranno la parte più importante del gioco e che vi permetteranno di scoprire la causa di tutti questi problemi!!

Judy dovrà fare davvero molta attenzione a quei gattacci elettronici!! Sono pericolosissimi!!

Ricordatevi di avere sempre una scatola a portata di mano. Vi sarà certamente utlilissima come arma!!

Si ringrazia Computer One (BO)

GLI INDISPENSABILI

Ogni personaggio di questo gioco si serve di alcuni oggetti particolari e di alcune armi per salvarsi dalla ferraglia impazzita che li insegue:

ELROY: può arrampicarsi sulla struttura dell'edificio e le sue armi sono le biglie e le scatole che troverà man mano lungo il percorso.

JUDY: ha a disposizione un paio di utilissimi stivaletti magnetici che le permetteranno di camminare sul soffitto come sulle punte avvelenate, mentre con il suo jet skate-board le basterà saltare sui nemici per farli secchi!! Le sue armi sono le scatole.

JANE: dovrà raggiungere il tetto per usare il suo jetpack che le permetterà di volare sopra i nemici, facendosene un baffo! Inoltre quando salirà sull'astronavetta diverrà invincibile.

GEORGE: ovviamente le sue armi migliori saranno le scatole e ciò che gli verrà consegnato da "qualcuno" della sua famiglia.

80%

COMMENTO & VOTO

Memore della serie a cartoni animati che mi era così piaciuta devo dire che *The Jetsons* mi è parso un gioco davvero simpatico,divertente, pieno di imprevisti e di scenari differenti. Andiamo infatti da livelli a scrolling automatico, come nella sezione di Elroy, a un vero e proprio capovolgimento del personaggio per quanto riguarda la parte dedicata a Judy. La grafica che ricalca perfettamente le creazioni di Hanna-Barbera si presenta al giocatore davvero chiara e accurata, e il sonoro fa da degno sfondo ad una cartuccia che avrebbe meritato senza dubbio di essere un Power Game se non fosse troppo breve! Purtroppo, infatti, il gioco è senza dubbio troppo facile perché si possano trascorrere più di due o tre giorni di puro divertimento. Comunque ottimo, fin quando dura...

SCHEDA TECNICA

Titolo	The Jetsons
Casa	Taito
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	3
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Per saltare

Per prendere e lanciare le scatole

Per iniziare il gioco, mettere in pausa e accedere allo screen degli oggetti speciali

Muove i personaggi e il cursore per scegliere gli oggetti speciali

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI PREZZI MIGLIORI

HARD DISK

HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 43 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 550.000

HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli simm, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 849.000

MATERIALE DI CONSUMO

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1400 cad.
50 Pz. L. 1300 cad.
100 Pz.L. 1200 cad.

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 13.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 35.000

COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

SUPER NOVITA' AMIGA 1200

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 16 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

SUPEROFFERTE NATALIZIE

Amiga 1200	TELEFONARE
Amiga 600	L. 499.000
Amiga 600 con HARD DISK	L. 879.000
Amiga 600 con monitor 1084/s	L. 915.000

SUPEROFFERTA PC 286/20

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.150.000

SUPEROFFERTA PC 386/sx/25

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.500.000

TUTTE LE NOVITA' DISPONIBILI AI PREZZI MIGLIORI TELEFONA !!!

KIT CD TV CON TASTIERA-DRIVE-MOUSE ED ENCICLOPEDIA IN OMAGGIO.

L. 1.290.000

AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S

L 1.440.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 350.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink Jet 80 col.	L. 679.000

PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 129.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 119.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e tempo di campionamento velocissimo, impiego molto semplice, software in dotazione.

L. 99.000

CONSOLE

MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000
GAME GEAR L. 249.000
CON SONIC L. 289.000

SUPEROFFERTA

SUPER NES CON SUPER MARIO WORLD 2 JOYPAD ALIMENTATORE+SCART
A SOLE
L. 389.000

SNES CON UN JOYPAD
A SOLE
L 299.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 49.000
Espansione 1Mb per A600	L. 139.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1Mb per plus	L. 99.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse selector	L. 29.000
Mouse chic microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L.430.000

NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilita'.

L. 299.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

L. 59.000

NOVITA'

VIDEO STREAMER PER AMIGA
L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock e' un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo cosi' immagini sensazionali.

Plus L. 490.000   K090 L. 299.000

NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compatibilità video.

L. 129.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

Super SMASH TV

GG GEAR GEAR

Se avete un Game Gear e amate i giochi violenti allora non prendete appuntamenti per stasera, poiché, anche su questo portatile, è in programma il più spettacolare e pericoloso show del futuro: *Smash TV*.

Si ringrazia Newel - MI

È l'anno 1999 e la violenza regna suprema sulla faccia della terra. Anche in televisione non si vede altro: notiziari che annunciano stragi, film di guerra e show che offrono come premio il bene più prezioso: la vita. Vincere o perdere significa "uccidere o essere uccisi". E tra tutti questi, il più spettacolare, pericoloso, sanguinoso e, soprattutto, seguito è il leggendario *SMASH TV*. Le regole del gioco sono semplici: Da soli e armati fino ai denti venite sbattuti in un'arena e, sotto gli occhi del mondo intero, dovrete combattere contro umani, umanoidi e inumani cercando i vari tesori per sopravvivere e diventare dei veri campioni. Appena entrerete nella prima sezione dell'arena verrete assaliti da un'orda di nemici pronti a farvi la pelle. Potete fare una sola cosa: premere il grilletto del vostro fucile e sparare all'impazzata contro qualsiasi cosa si muova. Se riuscirete a uccidere tutti i nemici avanzerete in un'altra sezione, e così via, fino a scontrarvi con il grande boss del livello. Purtroppo questo simpatico personaggio è immune al normale laser, quindi occorre usare le armi speciali che si raccolgono durante il gioco per riuscire a danneggiarlo. Eliminarlo non sarà un'impresa da poco, ma in caso di successo potrete fare il resoconto di tutti i tesori accumulati e quindi procedere verso il livello successivo. Rispetto alle altre, nella versione portatile di *Smash TV* è sparito il modo due giocatori. Purtroppo anche la qualità complessiva lascia molto a desiderare. Grafica scadente, sonoro confuso e difficoltà decisamente eccessiva fanno di questo gioco un vero e proprio esempio di come NON programmare.

ARMI E PREMI

GRANATA GIALLA: Fuoco rapido e lanciagranate ad alto potenziale.

GRANATA VERDE: Fuoco rapido e lanciagranate normali.

BOMBE: Elimina tutti i nemici presenti nell'arena in quel momento.

SONDA: Si mette a roteare attorno al giocatore raddoppiando, così, il volume di fuoco.

MISSILE: Lancia missili ad alto potenziale.

ANELLI: Campo di forza mobile (uccide tutti i nemici che tocca).

DISCO: Cinque dischi girano attorno al giocatore, proteggendolo da eventuali attacchi.

FRECCIA INFIAMMATA: Aumenta la velocità nei movimenti.

ELMETTO: Assegna una vita extra.

Premi: Ce ne sono di vari tipi: tostapane, oro, ecc. e variano da 200 a 400 punti.

6 Score 09572 Credits 0

Un serpentone formato famiglia, affrontandolo con i missili avremo delle ottime possibilità di vittoria.

2 Score 05710 Credits 3

Il boss della fine del primo livello. Cadrà a pezzi lentamente sotto le vostre bordate.

Bio Massa

COMMENTO & VOTO

40%

Alcune volte mi chiedo se i programmatori di videogiochi abbiano una particolare antipatia verso il Game Gear. Sinceramente faccio fatica a trovare un altro valido motivo alla così grande quantità di prodotti scadenti per questa console portatile. *Smash TV* è un chiaro esempio di questa tendenza. Anche in questo caso, alla Flying Edge, sono riusciti a trasformare un potenziale successo in un gioco di cattiva qualità sotto ogni punto di vista. Grafica e sonoro mal realizzati la fanno da padroni e, come se non bastasse, il gioco è maledettamente difficile. Neanche con 100 "continua" riuscireste a terminarlo. Se questa situazione non dovesse cambiare, in futuro, presto la parola Game Gear diventerà sinonimo di "brutto gioco".

SCHEDA TECNICA

Titolo	Super Smash TV
Casa	Flying Edge
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1
Continua?	7
Livelli di difficoltà	1

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO

Per muoversi

Sparare inversamente alla direzione in cui si sta puntando

Per sparare nella stessa direzione di movimento

GAME Flash

Approfittiamo di questo nuovo spazio, per fornire un po' di informazioni ai neo possessori di Super Nintendo sui nuovi (per loro) giochi in uscita dalla GIG. Oltre a questi titoli abbiamo incluso quei pochi che non hanno trovato spazio sulle altre pagine. Arrivederci al mese prossimo con altre brevi recensioni, sempre su Game Flash!

TITOLO	CASA	CONSOLE	DISTRIBUZIONE	GENERE	GIOCATORI	CONTINUA	GRAFICA	SONORO	LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	COMMENTO	VOTO
SUPER MARIO KART	Nintendo	SNES	GIG	GUIDA	1-2	Sì	9/10	8/10	3	L'ultimo titolo sul Super Nintendo che vede come protagonista il simpatico Mario è semplicemente fantastico. Prendete *F-Zero*, aggiungetegli la possibilità di giocare in due contemporaneamente, un sacco di bonus beoti e avversari al limite del ridicolo ed ecco pronto *Super Mario Kart*. Un'apoteosi di Mode 7 per tutti i fanatici di Mario!	94
SUPER PROBOTECTOR	Konami	SNES	GIG	Arcade	1/2	Sì	9/10	8/10	3	La saga dei contra prosegue. Questa volta dovrete affrontare orde di creature aliene che hanno invaso la Terra (originale, vero?) in una serie di livelli dalla grafica e il sonoro assolutamente straordinari. La varietà di azione rimane a tutt'oggi insuperata: i livelli, infatti, comprendono situazioni diversissime fra di loro, richiedendo una certa eclетticità da parte del giocatore. Non scegliete il livello easy, però, potreste finirlo subito.	92
ZELDA III	Nintendo	SNES	GIG	RPG	1	3	7/10	7/10	1	Il non-plus-ultra dei giochi di ruolo per console. Il gioco che ha fatto impazzire Dupont per più di un mese e i nostri lettori per un anno intero. E pensate che loro non giocavano con la versione inglese, ma con quella giapponese. Se volete trascorrere delle settimane immersi in un modo fantastico, *Zelda III* è il gioco che fa per voi: si può pure salvare sulla cartuccia la posizione raggiunta.	99
CASTLEVANIA IV	Konami	SNES	GIG	Piattaforme	1		8/10	8/10	1	Le avventure di Simon, il cacciatore di vampiri, giungono al quarto episodio in questa cartuccia dall'inizio non proprio entusiasmante; abbiate fede, però, i livelli più avanzati sono davvero cenobitici e metteranno a dura prova la vostra abilità. Per chi ama le avventure arcade è un ottimo acquisto.	93

Titolo	Casa	Sistema	Distributore	Genere	Giocatori	Salvataggio				Commento	Voto
TMNT IV: TURTLES IN TIME	Konami	SNES	GIG	Picchiaduro	1/2	Sì	7/10	7/10	3	Pizza time!!! Le tartarughe Ninja se ne vanno a spasso per il tempo, come al solito dando la caccia al perfido Shredder. Un classico picchiaduro a scorrimento orizzontale che può vantare delle animazioni davvero carine (soprattutto quando lanciate i nemici fuori dallo schermo). La varietà di gioco forse non è elevatissima, ma nel modo a due giocatori ci si diverte parecchio.	85
SUPER LEMMINGS	Sunsoft	SNES	GIG	Rompicapo	1/2	P.	7/10	7/10	4	Oh, no! Ecco di nuovo i piccoli roditori, star indiscusse del mondo dei videogiochi. Questa versione per Super Nintendo si avvale di un metodo di controllo molto pratico che riesce a ovviare alla mancanza di un mouse. In sostanza dovrete guidare un certo numero di lemming verso un'uscita, evitando che si ficchino nei guai. Spassosissimo.	93
THE TOXIC CRUSADER	Sega	Mega Drive	Import	Picchiaduro	1/2	Sì	6/10	6/10	3	*The Toxic Crusader* è un gioco ispirato alla serie di horror B-Movies americani "The Toxic Avenger", in cui un super eroe sfigurato dalle scorie radioattive combatte le forze del male... Anche nel videogioco dovrete sparare e colpire a tutta velocità ogni tipo di nemico che vi viene incontro, da fetenti macchie nere a soldati in armatura completa, da super eroi armati di laser a elicotteri ultra-corazzati. L'azione è frenetica ma confusa, la grafica ed il sonoro appena sufficienti, e la giocabilità alquanto monotona e noiosa. Sconsigliato.	60
SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION - LIMITED EDITION	Sega	Mega Drive Mega CD	Import	Vari		GA 7/10 SoR 6/10 RoS 7/10 Col. 6/10	GA 7/10 SoR 7/10 RoS 7/10 Col. 7/10	Vari		In questa collection per Mega Drive su CD potrete trovare *Golden Axe*, *Streets of Rage*, *Revenge of Shinobi*, e *Columns*. I primi due non hanno bisogno di presentazioni e, d'altra parte anche il terzo è piuttosto famoso: un picchiaduro giapanese con Ninja e Samurai. L'ultimo titolo, *Columns*, è un clone di *Tetris* in cui dovete abbinare gemme di svariate forme e colori, formando terne e quaterne, che si elimineranno a vicenda, lasciando libero lo schermo. La compilation assicura ore di divertimento, con *Street of Rage* e *Columns*.	GA 80 SOR 89 ROS 75 COLUMNS 87
WING COMMANDER	Mindscape	SNES	Import	Sim Spaziale	1	Salvat.	6/10	6/10	1	Il mitico simulatore di volo spaziale non fa una figura eccelsa sul Super Nintendo, perché alla Mindscape hanno ben pensato di convertirlo senza troppi miglioramenti: non è sufficientemente veloce e la grafica è piuttosto deludente per un possessore di questa magnifica console...Tuttavia il gioco in sé è sempre bello, e se siete degli amanti del genere ve lo consigliamo, ma non aspettatevi una definizione eccelsa o Mode 7 a perdita d'occhio, non è proprio il caso.	70
SUPER HUNCHBACK	Ocean	Game Boy	Leader	Piattaforme	1	No	8/10	7/10	1	Il gobbo di Notre Dame de Paris, tal Quasimodo (in arte Quasy) deve andare a salvare la solita principessa rapita dal solito cattivone (in questo caso un certo Helfenpounder), saltando tronchi, pigliando campane in testa e altre amenità del genere. Il gioco sarebbe valido se non fosse per una certa mancanza di originalità e per l'assenza dei "Continua" che, alla lunga, rendono il gioco davvero frustrante. Se cercate un gioco simpatico e divertente, senza essere per questo il capolavoro dell'anno, *Super Hunchback* fa per voi.	74

Il primo livello, pur avendo i suoi pregi, è per un giocatore esperto una passeggiata, se non addirittura una semplice formalità. Cercate di guadagnare una vita-extra saltando sul maiale volante (Pink Floyd docet, NdScarlet) e fate attenzione quando attraversate i crepacci: uno scivolone ed il vostro ranocchio passerà alla storia.

I primi tre livelli, raffigurati nella pianta A, costituiscono un quarto di questo favoloso gioco. Se pensate che ciò sia incredibile, aspettate a vedere quello viene dopo.

Dimenticatevi del Pajero, lasciate perdere la Batmobile - di questi tempi c'è un solo modo per viaggiare alla grande: a bordo della Toad's Vulture!

Livello 1

Usate dei semplici metodi di attacco per sconfiggere il primo gruppo di nemici.

Quando menate i cattivoni, prima caricateli a spallate e poi prendeteli a calci mentre sono a terra. Attenzione però: stare troppo vicino ai bordi è pericoloso anche per voi!

Colpite il maiale una volta e poi saltategli in groppa e...volate via.

Livello 3

Questa prima sessione non è particolarmente complicata,ci sono solo alcuni mostri da eliminare, ma la parte delle turbo-bike è già molto più tosta, più grande e anche più difficile! Dovrete pilotare il vostro veicolo attraverso numerosi ostacoli - scontrarsi con loro può essere frustrante perché sarete rimandati all'ultimo checkpoint raggiunto. Un utile trucco può essere sospendere/riprendere rapidamente il gioco, poiché ciò vi da un po' più di tempo per fare la vostra mossa.

State attenti a questa parte della prima sezione della turbo-bike; invece del solito ostacolo, nella parte bassa ce ne sono due.

Rallentate quando tentate questi salti.

Guardatevi dalle barriere subito dopo i salti - potrebbe essere il momento giusto di usare il "trucco" della pausa.

NINTENDO NES

BATTLETOADS

Battletoads è essenzialmente quello che sarebbe dovuto essere un gioco delle Turtles: umorismo, azione, suspense e follia tipica dei fumetti. Ogni livello è molto diverso dal precedente e ci sono innumerevoli metodi di controllo e variazioni di"genere". La grafica straordinaria e la varietà dei livelli provano che le macchine a 8-bit non hanno ancora detto l'ultima parola! Potevamo farci scappare un gioco del genere? Ovvio che no!

Per sconfiggere questo guardiano, aspettate all'estremità dello schermo che cominci a sparare. Raccogliete la palla bianca che vi ha sparato contro e scagliatela verso lo schermo. Mirate al centro - tre colpi ed avrà il fatto suo.

Il Professore T Bird, il mentore dei Toads, è sempre a portata di mano per fornirvi preziosi consigli durante la vostra odissea. È un po' pazzo, ma molto simpatico.

1UP

Livello 2

Si scende! In questo livello dovete attraversare un grande pozzo stando attenti alle varie trappole e ai mostri che vi aspettano al varco. È consigliabile tenersi nel mezzo dello schermo, salvo quando avete a che fare coi raggi elettrici. In quel caso è meglio stare nella parte bassa dello schermo, dondolando da sinistra a destra.

Muovetevi il meno possibile per ridurre al minimo il rischio di essere colpiti da un ostacolo.

Usate il maiale per volare fino al bonus "1-Up" o saltateci sopra dal bordo del burrone.

RRRRGH! YOU'VE MAD
PORKMEAT OUT OF MY

Questa è la Regina Tenebrosa che ha rapito Pimple. Bella, ma malvagia...

Una volta saliti su queste rampe, controllate la distanza dei vostri salti con il joypad destra-sinistra.

È tempo di mettere in pausa. Potete anche farlo fare a un amico sul secondo joypad - è comunque sempre attivo.

Guardate l'ombra di questo nemico per capire dove atterrano le sue barriere!

BATTLETOADS

Livello 4

Per fermare un blocco di ghiaccio colpitelo quando è a livello terra, quindi montateci sopra e premete il pulsante B per raccoglierlo.

Per sconfiggere i pupazzi di neve raccogliete le palle di neve e tirategliele.

Evitate la palla di neve che rotola portandovi vicino alla parete e poi saltatela mentre scende.

Attenti alla lastra di ghiaccio! Lasciatela passare e poi usatela per distruggere la parte in basso del muro di ghiaccio.

Aspettate che arrivi l'ascensore.

Non fatevi colpire dalla palla di neve quando siete sotto una palla chiodata: saltate la prima da destra e poi passate di corsa sotto gli spuntoni.

Evitate il blocco di ghiaccio e poi saltate sulle piattaforme semoventi appena ne arriva una.

Fate piccoli salti per evitare questi nemici appuntiti, altrimenti urterete contro il soffitto.

Prendete la lastra di ghiaccio sulla destra (dove c'è più spazio), poi montate sulla sporgenza vicino al muro di ghiaccio e gettategli contro la lastra.

Accucciatevi vicino al muro di ghiaccio e lasciate che sia il pupazzo di neve a distruggerlo.

Risalite questa caverna ghiacciata, lasciando che siano i nemici di ghiaccio a distruggere i muri, aprendovi la strada. Non cercate di saltarli. Sull'ascensore, spingetelo a sinistra dopo aver superato la seconda palla chiodata dal basso. Inoltre, è non saltate quando c'è una palla chiodata a mezza altezza.

Le Arctic Caverns sono un posto gelido e pericoloso. Il problema maggiore si presenta sotto forma di pupazzi di neve che tirano palle di neve. Per distruggerli dovete portarvi alle loro spalle e ridurli letteralmente a pezzettini. Riuscire a superare i muri di ghiaccio è un altro dei grossi problemi di questo livello. Dovrete usare palle di neve o lastre di ghiaccio per farlo.

Livello 5

Surfin' USA!!! Ci risiamo! I primi tronchi sono facili da evitare.

Nonostante sia il quinto livello, Surf City è più facile del tunnel delle Turbo-Bike perché un solo colpo non basta per mandarvi al creatore. In ogni caso, state sul chi vive. Usate di nuovo il trucco della "pausa" e cercate di restare nel mezzo dello schermo per avere più spazio di manovra in caso di necessità.

Dalle Caverne artiche a Surf City alla fangosa tana di Karnath:in questa parte c'è di tutto. Avrete bisogno di tutto l'aiuto possibile e immaginabile per sconfiggerei pupazzi di neve e superare le impetuose rapide.

Livello 6

Questa è la prima sezione della tana di Karnath. I serpenti escono nel seguente ordine: blu/rosso, rosso/grigio, blu. È di vitale importanza che impariate a salire sopra i serpenti. Premete i pulsanti "su" e "A" per compiere questa impresa.

Adesso ci s... vedere co... rosso/gial... Attenti qu... vita. Inoltr...

BATTLETOADS

State sulla sinistra dello schermo, tenendovi in basso quando incontrerete i primi tronchi semoventi. State attenti a quelli che si muovono più velocemente e cercate di superarli al momento giusto.

Mentre lottate contro il topo dalla faccia bitorzoluta cercate di incastrarlo contro il bordo sinistro e picchiatelo a più non posso con i pugni o con il bastone. Quando salta tiratevi da parte per evitare il suo attacco di coda, ma attenzione: se salta ancora più in alto, scappate verso l'altra parte dello schermo.

Saltate dal bordo della cascata al centro dello schermo per prendere il bonus "1-Up".

Attenti alle mine! Sono abbastanza facili da evitare se non fate movimenti inutili.

Prendete velocità prima di affrontare le rampe.

Se avete abbastanza velocità quando affrontate una rampa guadagnerete una vita extra.

...ono anche degli spuntoni. Studiatevi bene la mappa per ...e si muovono i serpenti, che escono in questo ordine: ..., marrone/giallo, marrone/giallo, verde, rosso/nero. ...ndo saltate gli spuntoni: è meglio cadere che perdere una ..., non state troppo vicini alla testa del serpente.

In questa sezione la sequenza d'arrivo dei serpenti è molto più ovvia, ciò nonostante il fatto che quelli diritti schizzino veloci lascia un po' sconcertati. Quando il serpente verde/giallo gira attorno agli spuntoni, attendete che la testa giri e poi montateci sopra. Non cercate di passare sugli spuntoni - non ce la fareste.

Vi ci vorrà po' di pratica prima per superare questa parte. Dirigetevi a sinistra sopra le piattaforme anziché sui serpenti, quindi portatevi verso l'alto. Non tutti i serpenti sono visbili in questa mappa, ma il più pericoloso è quello in alto. Dovete montarci sopra, aspettare un po' e poi ritornare giù quando si gira.

BATTLETOADS

L'inferno di Volkmire è molto, moooolto tosto! Dovrete cavalcare dei tronchi e guidare dei razzi. Il modo migliore per affrontare i tronchi è di saltarci sopra quando si avvicinano - dato che potete controllare il salto dovreste atterrarci sopra facilmente. Se cercate di saltarci sopra quando si stanno allontanando non avrete le stesse possibilità di movimento.

Vi aspettano ancora 6 livelli di azione frenetica prima di poter raggiungere la malefica strega nera. Intanto farcitevi questo: pensavate che la vita di un ranocchio fosse tutta tranquilla e serena? Vi sbagliavate di grosso!

Livello 7

Preparatevi al decollo...

Meno male che questi aggeggi sono molto manovrabili!

Quando le colonne di fuoco cominceranno ad andare su e giù, cercate di stare incollati all'estremità sinistra dello schermo in modo da non bruciarvi le zampe!

Usate sempre la tattica della "pausa" in modo da avere il tempo per individuare l'apertura nella barriera.

Stessa tecnica per queste palle di fuoco. State sempre sulla sinistra dello schermo in modo da avere il tempo di reagire ed evitarle.

Qui le cose si fanno ancora più complicate. Mettete spesso in pausa quando affrontate questa sezione.

Una miriade di ostacoli e nemici vi aspetteranno in questo ottavo livello. Dovete riuscire a raggiungere la cima di questo pozzo incolumi! Naturalmente è più facile a dirsi che a farsi. Piattaforme elettrificate e torrette di difesa saranno i vostri principali ostacoli. Per passare i campi di forza ci vuole solo del gran tempismo, mentre spesso dovrete riuscire a saltare sulle torrette con un gran bel calcio, se volete poter raccontare l'esperienza.

Livello 8

Saltate sui tronchi mentre si avvicinano.

Eliminate questi nemici volanti a spallate.

Cercate di stare al centro, così da avere più spazio per manovrare.

Eccovi alla fine. Non rovinate tutto proprio adesso. State sempre all'erta.

Non appena appare il guardiano robot riempitelo di botte a più non posso, cercando di schivare i suoi colpi. Non esistono tattiche veramente efficaci in questa situazione. Sta a voi cavarvela.

Spostatevi in fretta da questa piattaforma prima che le raffiche di vento vi spingano giù.

È possibile superare molte torrette senza attaccarle. Evitate i proiettili e continuate a salire.

State a sinistra e poi saltate attraverso la fessura prima che il raggio sia completamente attivato.

Saltate sulla torretta con un calcio e poi usate le piattaforme corte sui lati per salire.

Saltate le palle poi correte subito verso il bordo così da arrivare sulla piattaforma successiva prima che arrivi un'altra palla.

Se potete, saltate sulle piattaforme solide dalle molle.

Le Terra Tubes sono un luogo incredibile, anche per un rospo! Degli ingranaggi vi daranno la caccia, dei pescecani vorranno avervi per pranzo, dellè anguille tenteranno di friggervi e degli spuntoni cercheranno di infilzarvi! Ma esistono comunque tecniche e strategie speciali che abbiamo scoperto e perfezionato per voi.

Livello 9

Usate la mappa per vedere dove dovete dirigervi con il vostro Hover Stick

Continuate a saltare anche sull'acqua per evitare che il liquido rallenti la vostra marcia.

Dove portano le condutture di Gargantua? Difficile dirlo. Lo saprete solo quando avrete raggiunto l'astronave...

Fate in modo di uscire dal passaggio così da potervi calare giù nel pozzo, lontando da possibili guai.

Tenetevi a galla in questa pozza d'acqua finché l'ingranaggio non vi avrà superato.

Spingete il tasto nella giusta direzione per evitare di finire infilzati sugli spuntoni.

Siate superveloci a curvare nella giusta direzione, quando salite con l'Hover Stick.

Attenti ai pescecani! O li affrontate uno alla volta o è meglio scappare.

Vale la pena di riempire di botte alcuni di questi pesci martello per rendere il tragitto più sicuro.

Attenti alle anguille che escono dalle entrate circolari. Superatele nuotando il più velocemente possibile .

Cacciatevi in acqua ogni volta che c'è un ingranaggio.

Aspettate qui l'ingranaggio e saltatelo quando arriva - esploderà senza causare danni.

Spostatevi a destra, mentre cadete, per evitare questi spuntoni.

Saltate questa piccola barriera e portatevi subito a sinistra per evitare di infilzarvi sugli spuntoni sul fondo.

Passate correndo solo quando il gas si è completamente disperso.

Saltate dentro questa piccola nicchia per evitare l'ingranaggio che vi segue.

Potete saltare questi spuntoni solo quando siete in superficie e tenete pigiato il tasto per tutta la durata del salto.

Attenti alle anguille e simili. Evitatele perché è inutile combatterle, a meno che non ce ne siano così tante da chiudere il passaggio.

Cercate di stare il più possibile al passo col topo, ma non preoccupatevi se restate un po' indietro.

Cercate di passare attraverso le aperture senza toccare le piattaforme.

Aspettate le anatre sulla sinistra ed evitate il loro attacco. Quindi, non appena si dirigono a destra, colpitele alla schiena e proseguite.

Questa è una corsa contro il tempo e contro un topo: dovete arrivare alla bomba prima del topastro, altrimenti l'astronave esploderà. Correte verso il fondo più in fretta di lui in modo da disinnescarla.

Livello 11

Il topo appare qui, perciò mettetevi a correre.

I tre livelli finali si svolgono nella Gargantua e nel Palazzo della Regina Nera.

Questo è il punto in cui dovrete raggiungere il topo e sorpassarlo. Cercate di toccare le piattaforme il meno possibile, e mirare alle aperture.

Svelti...: Date un calcio alla bomba appena arrivate qui.

piuttosto difficile da abbattere. Dovrete evitare le sue cariche e saltare alle sue spalle in modo da colpirlo velocemente da dietro. Vi ci vorrà un po' di pratica ma una volta imparato il trucco vedrete che non è poi così difficile.

Se avete completato con successo il livello 10-1 allora non avrete alcun problema in questo. Correte il più veloce che potete fin dall'inizio, e se riuscirete a mantenere il ritmo, eviterete il gas velenoso e avrete un buon vantaggio. Anche qui vale la stessa tattica di stare il più possibile vicino al topastro e di superarlo in certi punti.

Livello 10-2

Caricate questi droidi a spallate per toglierli di mezzo.

Continuate a correre senza fermarvi e il gas velenoso non sarà un problema.

Cercate di mantenere il suo passo e stategli appresso.

Questa volta è molto più difficile! Appena arrivate all'apertura calatevi giù, e appena toccato il suolo, correte nella direzione opposta. Ma fate in fretta.

Avrete sicuramente perso di vista il topo ma non preoccupatevi...almeno non adesso!

Per sopravvivere dovrete correre veramente veloci. Avrete meno ostacoli da superare ma molte più piattaforme lunghe da percorrere. Una buona partenza è essenziale. Caricate a spallate il topo ogni volta che tenta di superarvi. Ci vuole allenamento!

Livello 10-3

Aspettate sulla piattaforma più bassa che il gas velenoso scompaia e poi correte verso l'apertura opposta.

In questo punto, come nella sezione grigia precedente, dovrete raggiungere e superare il topo. Mirate sempre alle aperture e toccate le piattaforme solo lo stretto necessario.

Dovete assolutamente dare una spallata al topo ogni volta che sta per superarvi, altrimenti prenderà troppo vantaggio.

Dategli una bella spallata in modo da farlo rimbalzare sul muro e rifargli percorrere l'intera piattaforma.

Puntate alle aperture

Date un calcio alla bomba e via per un nuovo livello.

Eccovi all'arrivo: la Torre della Regina Nera. Come ben immaginate questa gigantesca torre è infestata dai suoi scagnozzi e dovrete perfezionare qualche tecnica speciale se intendete sconfiggerla.

LIVELLO 12

Quando dovete aspettare una piattaforma, rimanete fermi. Non c'è bisogno di rincorrerla!

Se avete il bastone, risolverete facilmente questa spinosa situazione. In caso contrario, andate di spallate.

State sotto la molla, poi accucciatevi per evitare la palla che rimbalza e appena potete salite sulla piattaforma a molla.

Qui salite con calma - non c'e nessuna fretta e rischiate solo di cadere.

Saltate su e giù sulla terza piattaforma gialla finché non comincia a formarsene una nuova verde.

Evitate la rotella puntuta e aspettate a salire finché non compaiono delle nuove piattaform e verdi.

Fate fuori il rinoceronte e fregategli il bastone giallo. È un'ottima arma!!!

BATTLETOADS

A questo punto dovreste essere davanti al topo. Restateci!

Il livello 11 è bello tosto anche lui. In questa fase verrete inseguiti da una palla, attraverso una specie di labirinto. La palla è più rapida di voi ma riuscirete lo stesso a tenerla a bada se prenderete bene le curve. La tecnica migliore è questa: premete nella direzione in cui siete diretti fono al momento esatto in cui arrivate alla curva e premete subito nella direzione della curva. È una questione di riflessi...

Evitate le bolle velenose di queste nuvole e procedete verso le piattaforme superiori.

Di nuovo... Caricate o evitate le nuvole e i demoni.

Badlands 1

Qui inizia la lunga e solitaria avventura di Taz alla ricerca delle leggendarie uova degli uccelli marini tasmaniani. Per quelli che non conoscono il motivo della spedizione - cioè che non hanno la cartuccia - ricordiamo che Taz è stato eletto dal suo clan per andare in cerca di cibo. Per completare questo primo livello bisogna fare molta attenzione ai getti d'acqua: possono condurvi all'uscita del livello, ma anche farvi fare una fine prematura se non state all'erta.

Badlands 1 - 2

Il primo livello è solo un assaggio di quello che vi aspetta. Questo secondo è particolarmente difficile perché dovrete riuscire a salire più in alto possibile senza cadere dalle varie piattaforme. Quindi occhio a dove mettete le zampe e non fate salti nel vuoto. Cercate di imparare dai vostri errori.

Una volta in cima, andate in fondo a sinistra e raccogliete la vita extra. Poi andate a destra e scroccate un passaggio sul mostro di pietra così da riuscire a raggiungere il "continua" che si trova circa a metà strada. Se volete farne una buona provvista, fate morire Taz dopo che ha raccolto il continua. Ripartirete dall'ultima pietra miliare e potrete raccoglierne un altro. Ripetete l'operazione finché ne avete a sufficienza.

Badlands 2

La strada per scendere è lunga e pericolosa, quindi ricordatevi dove sono le varie piattaforme sotto e a fianco di voi se non volete rifarvi la scarpinata dall'inizio.

Scendete giù evitando le bombe e passando sui ponti di corda. La tattica migliore per disinnescare le bombe è spostarsi a trottola e spedirle a quel paese.

Queste bombe sono piuttosto indigeste per il nostro caro Taz! Evitatele!

Raccogliete tutto quello che vedete: alcuni bonus vi restituiranno l'energia persa, mentre altri vi conferiranno poteri speciali in previsione di quello che verrà.

MD MEGADRIVE

TAZ-MANIA

Taz–Mania è pieno zeppo di stupenda grafica, fantastiche musichette e livelli di azione frenetica e divertente. Quando è arrivato in redazione, siamo tutti rimasti colpiti dalla favolosa animazione e dalla grande giocabilità. Ora, dopo ore e ore davanti al monitor, abbiamo finalmente completato questo capolavoro per Mega Drive. Nelle 12 pagine seguenti troverete le mappe di tutti i livelli, compresi quelli più tosti. La varietà di nemici e i fantasmagorici paesaggi, rendono *Taz-Mania* un gioco da avere assolutamente nella propria collezione. A proposito, non scordate di gustarvi lo spiritoso finale animato.

Queste antiche colonne - o pietre miliari - vi permettono di salvare la vostra posizione e di ripartire da qui, in caso di, ehm, decesso. Molto utile nei livelli più difficili.

Per attraversare le sabbie mobili, saltate sulla testa dei mostriciattoli di pietra. Continuate a girare come una trottola perché dopo un po' si scocciano di avervi in testa.

Gli animaletti potete anche mangiarveli invece di fare la trottola. Vanno giù che è un piacere - letteralmente!

Badlands 2-2

Questo è un livello di bombe e ponti. Se li evitate è meglio. Purtroppo è quasi impossibile. Le bombe sono o nascoste o posizionate in modo che se le saltate finite su qualcosa di peggiore. Comunque sia, non mangiatele, poiché le conseguenze sarebbero devastanti... Per quanto riguarda i ponti, non sarebbero un problema se non fosse che una volta che ci siete sopra verrete inevitabilmente attaccati da qualcuno o qualcosa - la tattica migliore è di fare la trottola sul ponte per far volare via nemici e bombe.

L'uscita è vicina, ma prima dovete superare questi getti d'acqua. Il modo migliore per farlo è aspettare di essere nel punto più alto e poi spostarsi a trottola verso destra. Volerete letteralmente verso l'uscita!

Questo segnale indica che siete arrivati all'uscita (si spera tutto d'un pezzo)

State sempre all'erta: le bombe possono essere nascoste ovunque. Un passo di troppo e Taz si auto-incenerirà spontaneamente.

In questa zona si trovano delle vite extra: vi saranno molti utili più avanti.

Questi rompiscatole sono facili da eliminare. Mentre loro cercano di tirarvi sotto, saltate più volte sul tetto del camioncino e lo distruggerete!!!

Badlands 3

Alla fine di questo livello ci sono due sbarbati che cercheranno di fermarvi con il loro camioncino. Dovrete avere i riflessi pronti per dargli il fatto loro e passare al livello successivo. Come? Leggete il box rosso a destra.

Eccoci alla seconda parte dell'avventura che si svolge in una pericolosa fabbrica di armi! Questo enorme complesso industriale può diventare la vostra tomba se non state attenti quando vi avvicinate ai macchinari in movimento, che spesso dovrete disattivare se volete oltrepassarli indenni. La strada più facile e più rapida è indicata dalle frecce gialle. Naturalmente ci sono altre strade possibili, più ricche di bonus e vite extra, ma ovviamente sono molto più rischiose.

Non abbiate fretta nell'attraversare questi pistoni: Un passo sbagliato e su Taz calerà il sipario

Level 2-1

Per evitare queste affilatissime lame rotanti dovete saltarle. Purtroppo non è facile visto che il nastro trasportatore gira nella direzione sbagliata.

Questa cassa non è qui per caso!!! Raccoglietela e usatela come gradino per salire in alto.

State seguendo le frecce, vero? Se non lo fate non ci assumiamo nessuna responsabilità.

Ci sono due modi per superare queste fornaci: passare furtivamente quando gli sportelli sono chiusi oppure fare la trottola senza preoccuparsi di niente. Il secondo modo è più divertente.

In questo livello rischiate di finire a bagno se non riuscirete a mantenere l'equilibrio sul ghiaccio scivoloso del Polo Sud, stando attenti all'inerzia di Taz. Dovrete diventare degli assi nel salto se volete raggiungere la fine del livello. Se per caso cadete in acqua... premete rapidamente il pulsante di salto per tornare in superficie. Le tecniche affinate in questo livello vi verranno utili in seguito, visto che incontrerete altri livelli ghiacciati.

Ogni tanto incontrerete delle aringhe affumicate: fortunatamente saltano fuori dall'acqua già precotte.

Iceland 1

BONUS

Anche i diavoli della Tasmania hanno sete! Questi barilotti d'acqua vi disseteranno nella calura del deserto.

Passate sopra queste "pietre miliari" e quando morirete ricomincerete dall'ultima pietra toccata.

Questo piatto di frutta tropicale vi ridarà energia ogni volta che la mangiate.

Level 2-2

Questo livello è pieno di passaggi segreti. Molti di questi portano a gustosi spuntini o a leve per togliere la corrente. È vitale togliere togliere poiché potreste beccarvi delle belle scosse più avanti o addirittura non riuscire a superare certi punti.

Uh-oh...

Attenti ai laser! Si muovono sempre con la stessa angolazione e con lo stesso ritmo. Osservateli bene per scoprire il loro punto "morto".

Abbassando le leve si toglie corrente alle catene di montaggio! Se però abbassate quella sbagliata, a pranzo mangerete Taz fritto!

Questi laser possono essere una bella menata: tenetevi bassi se volete evitare di venir colpiti.

Il carro armato che si avvicina pericolosamente non è in grado di cancellarvi dalla faccia della Tasmania, ma il laser sopra di voi sì!

Vite extra... "continua"... bibite... biglietti per il cinema..., insomma bonus a mille: cercateli in alto e in basso.

Non preoccupatevi per questi carri armati. Sono ancora in costruzione e non possono farvi niente.

Questi pinguini sembrano simpatici: in realtà sono letali. Evitateli o perderete energia.

Occhio! Alcuni di questi iceberg affondano, quindi tenete il dito pronto sul pulsante di salto...

...mentre altri vi porteranno all'iceberg successivo se lo spazio tra l'uno e l'altro è troppo grande per saltare!

Anche senza patatine fritte, queste due aringhe sono ottime da mangiare. Sono anche energetiche!

Non c'è niente di meglio che un buon pollo alla diavola per riprendersi un po' d'energia.

I peperoncini rossi infiammano l'alito, così Taz può arrostire tranquillamente i nemici! (premendo il pulsante A).

Quest sacchetto di diserbante è assolutamente da evitare se volete vivere a lungo...!

Iceland 2

Visto un livello "Iceland" visti tutti. Quindi invece di inutili chiacchere eccovi una bella gabola. Se *Taz-Mania* è troppo difficile per voi e volete diventare invincibili e scegliere il livello dal quale partire usate questa gabola: nella schermata di presentazione, tenete premuti i pulsanti A, B e C di entrambi i joypad, poi premete contemporaneamente i due pulsanti START. Il suono di una campana vi segnalerà se il trucco ha funzionato! Ora non dovrete fare altro mettere in pausa (premendo START) e poi premere contemporaneamente i pulsanti B e C del joypad 1. Appariranno dei numeri. Premete il tasto direzionale a sinistra o a destra per aumentare o abbassare il numero del livello da cui partire. Se volete essere invincibili, mettete in pausa e premete i pulsanti B e C contemporaneamente. Togliete la

Attenzione! Questo iceberg sprofonderà sotto il peso di Taz e di tutto il cibo che il nostro eroe s'è pappato.

La giungla. Agli abitanti del luogo non piacciono i forestieri e cercheranno di farvi la pelle: fate in modo che non sia facile. Questo livello è un labirinto di alberi e burroni senza fondo. Dovete calcolare i salti con molta cura o farete una brutta fine e l'uovo dell'uccello marino della Tasmania resterà per sempre una leggenda. Fate attenzione alle cose in agguato dietro gli alberi. La

Jungle 1

Qui comincia il livello della giungla. Molti pericoli vi aspettano, quindi state in guardia e preparatevi al peggio.

Taz può volare a mezz'aria con grande facilità. Può anche precipitare nel vuoto con grande facilità. Qui fate la trottola perché il burrone è molto largo.

Rifornitevi di cibo appena potete. I pugni dei topi possono essere fatali, quindi è meglio essere preparati!

Se anche i topolini si mettono a usare le lance dove andremo a finire?!?

La fine del livello è vicina, ma state pronti perché prima di passare a quello successivo c'è una bella sorpresa per voi.

Se proprio non ce la fate a superare un burrone, saltate facendo la trottola! Attenti all'atterraggio!

Questo non è un normale iceberg. Stateci sopra e sprofondate con lui: vi porterà in un igloo segreto pieno di bonus.

Prendete tutti i bonus che trovate per affrontare preparati i livelli successivi

Da queste parti il cibo abbonda. Fate pure bisboccia.

È pazzesco tutto quello che si può trovare nel più profondo della giungla.

Ci vuole altro che delle bombe per fermarvi, però potrebbero darvi non poco fastidio se avete poca energia!

Questi topolini possono sembrare innocui ma sono il peggior nemico che Taz può incontrare in questo livello.

Come avrete capito, quest'albero è il più grande di tutta la foresta. Dovrete riuscire a salire fino in cima, dove vi aspetta una bella (o brutta?!?eheheh!!!) sorpresa. Per far questo dovrete saltellare di ramo in ramo. Se non ce la fate da una parte, saltate dall'altra parte del tronco, dove sicuramente vi aspetta un altro ramo. L'unico vero problema sono i topolini che potrebbero darvi fastidio, spingendovi nel vuoto o impedendovi di salire!

The Jungle 2

Taz non ama l'acqua, e qui si ritrova ad affrontare delle rapide. Saltate su un tronco e fatevi trasportare dalla corrente, ma attenzione perché restano a galla per poco, quindi siate pronti a saltare sul tronco successivo.

The Jungl

Qui il gioco si fa duro. Come Indiana Jones, d attraversare questa miniera abbandonata a bordo carrello sgangherato. Questo livello richiede grande prontezza di riflessi ma anche una memo elefante nel ricordarsi la posizione dei vari ostaco

Mine Car

Una volta che avete alzato il carrello per evitare un ostacolo è meglio riabbassarlo in fretta. Non si sa mai cosa ci aspetta più avanti...

Qui dovrete essere rapidissimi col pulsante A perché dovrete alzare e abbassare il carrello quasi nello stesso momento - vi ci vorrà un po' di pratica

Starte sempre con gli occhi aperti perché sulla riva potreste trovare una vita extra!

Attenti! Queste piante Taz-nivore sono poco visibili e sputano aculei velenosi. Provate a mangiarle, magari vi piacciono.

Surfin' USA! WOW! Taz è un vero ganzo quando vuole. Guardate che stile!

rete
i un
una
a da

Usate il pulsante A per alzare e abbassare il carrello ed evitare gli ostacoli. In alcuni punti ci vuole un tempismo più che perfetto.

Quando vedete questo segnale luminoso accelerate per superare il burrone.

Uh-oh...

Quando il livello inizia a farsi difficile queste frecce vi segnalano quando alzare o abbassare il carrello.

uando questa lampada è gialla, allentate se non volete piaccicarvi contro la parete!

Queste stelline sono dei bonus che vi consentono di incrementare il punteggio.

Ce l'avete fatta! Siete fortissimi!

Uh-oh...

Ora siete nel cuore della vecchia miniera. Dovete riuscire a guidare Taz fino all'uscita attraverso caverne buie, evitando topolini affamati e pipistrelli vampiro assetati di sangue (specialmente di sangue tasmaniano!!!). Come se non bastasse, i montacarichi sono piuttosto vecchi e non sono molto affidabili. Alcuni vi porteranno a morte sicura, mentre altri avranno bisogno di una piccola spintarella per funzionare. Forza che l'uovo dell'uccello marino della Tasmania è vicino!

Questa è esattamente la posizione dalla quale dovrete saltare per raggiungere l'ultimo montacarichi. Osservate bene la posizione del fondale e usatela come punto di riferimento.

Questo montacarichi dondola seguendo uno schema irregolare ma preciso. Quindi studiatevelo bene, e cogliete l'occasione migliore per saltarci sopra: che è quando si trova vicino a Taz.

Mine Car 2

Qui c'è una pietra miliare per salvare la posizione, quindi visitate questa stanza prima di affrontare l'abisso. Per attraversare gli ascensori che dondolano state proprio sul bordo e saltate quando sta per arrivare l'altro ascensore. Attenti, l'ultimo ascensore va su e giù molto velocemente quindi dovrete essere coordinati e precisi, altrimenti... State sul bordo per raggiungere la piattaforma sull'altro lato dove c'è una pietra miliare.

Appena entrate in questi due montacarichi, precipiteranno nel vuoto. Nel primo state sulla sinistra e saltate fuori appena possibile. Nel secondo, invece, spostate il joystick a destra appena entrati e saltate fuori quando ne avrete l'occasione se non volete trasformarvi in una pizza margherita.

L'abisso! L'unic[...] modo per arrivar[...] sull'ultima piat-taforma è di salt[...] su questo monta-carichi finché no[...] schizza verso l'a[...] Quando raggiun[...] punto massimo saltate il più in a[...] possibile. Quan[...] ricadrete sul pavimento del montacarichi qu[...] dovrebbe essere vicino al fondo d[...] pozzo, e l'effetto reazione della ca[...] lo catapulterà ve[...] l'alto. Vi ci vorrà po' di pratica.

Questo è il primo montacarichi "molleggiato", quindi usatelo per allenarvi nella tecnica. Saltellateci sopra e salirà lentamente fino alla galleria qui sopra.

Non entrate in questo ascensore! È una trappola!

Appena il montacarichi raggiunge il fondo, state sulla destra e saltate sull'altro che sale.

Per raggiungere questa stanza fermate il montacarichi a metà altezza. Saltate giù a destra e passate sotto l'ascensore.

Eeeeh sì! Eccoci di nuovo sul fiume. Ma questa volta il gioco si fa più pesante. Infatti la riva non è praticabile: ci sono alcune rocce qua e là se state per affondare. Per di più, delle rane assassine tenteranno di farvi cadere in acqua! Se avete difficoltà a completare questo livello continuate a saltare verso destra. Perderete energia ma dovreste farcela ad arrivare alla fine! Anche se non è proprio *Frogger* questo livello ci va molto vicino - forse troppo vicino.

Come nel livello precedente c'è sempre un tronco su cui saltare. Salatate da uno all'altro e arriverete a destinazione.

Non fatevi impressionare dalla cascata, fa parte del background!

The Logs

Ehi! Cosa succede? In alcuni punti la corrente si fa impetuosa. Fate attenzione.

Occhio, questa cascata è vera e l'unico modo per evitarla è salire sulla riva! Saltate a trottola per raggiungerla!

Mancate questa pietra miliare e ve ne pentirete. Vale anche la pena perdere una vita, ma toccatelo a tutti i costi.

Ricordatevi di premere il tasto in su o in giù per raggiungere l'altro tronco. Sennò, il bagno è assicurato!

Vi sentite un naufrago su un'isola deserta? Niente paura, prima o poi il tronco numero 57 passerà.

Che ganzo! Taz è ormai a un passo dal fantomatico uovo.

Anche questo guardiano non è molto difficile da sconfiggere. Saltategli in testa girando a trottola come vi si avvicina e dopo qualche bottarella la vedrete crollare. Non preoccupatevi, i Verdi non ne sapranno niente, e poi non si poteva fare altro.

Taz è quasi fuori da questa maledetta giungla. Ma ora sorge un nuovo problema, e di dimensioni piuttosto grosse, oltretutto. Un'enorme pianta Taz-nivora!!! Sono guai! Solo un vero diavolo della Tasmania potrebbe sbarazzarsene. Quindi datevi da fare.

Questi sacchetti non hanno alcuno effetto contro la pianta, quindi lasciateli stare.

The Big Plant

Siete arrivati nella penultima parte dell'avventura, le mitiche rovine Tazteche. Queste rovine sono abbandonate da secoli e sono diventate un vero e proprio labirinto, pieno di trappole e vicoli ciechi. Guidate Taz attraverso questi ultimi intricati livelli e l'ora del trionfo sarà vicina.

Temple 1-1

Le rovine pullulano di topastri intenzionati ad infilzarvi con le loro lance. Per sconfiggere questi nemici fate l a trottola e mandateli

Questi draghi di pietra hanno un alito

Temple 1-2

Esplorate il tempio in ogni suo più recondito angolo, soprattutto se avete tempo ed energia da vendere. Non potete immaginare quanti bonus nascosti potrete

C'e l'avete quasi fatta e questo cartello dovrebbe ridarvi coraggio.

State attenti a questi draghi di pietra. Aspettano solo una vostra mossa sbagliata per arrostirvi come si deve!

I passaggi bui del tempio possono mandarvi in confusione. Cercate la pietra miliare e saprete di essere sulla strada giusta.

Temple 2

Certe zone del tempio Tazteco sono enormi. Piccole indicazioni vi segnaleranno che siete sulla strada giusta, ma state attenti a dove mettete le zampe. Alcune piattaforme sono strettissime e a volte basta un salto fatto male per ritrovarsi al punto di partenza. Arrgh!

Più ci si avvicina alla fine, le trappole si fanno sempre più difficili da evitare e la strada si fa meno evidente. Tenete d'occhio le eventuali uscite, ma attenti a non cascare in una delle numerose trappole.

Temple 3-1

Attenti ai pipistrelli-vampiro. Un attacco a trottola ben calcolato li toglierà di mezzo.

Ecco un'altra pietra miliare per salvare la vostra posizione. Tutto quello che è successo prima è ora solo un semplice ricordo. Pfiuuuu!

Vagando per le gallerie del Tempio, Taz scoprirà i resti di certe statue dei suoi antenati. Questo vuole certamente dire che siete sulla strada giusta, ma non rilassatevi. Ci sono ancora molti pericoli da evitare ed ostacoli da superare!

La vostra Odissea sembra non finire mai. Coraggio ci siete quasi.

Temple 3-2

Arrivati qui dovrete combattere contro un vostro antenato, che vi assomiglia come una goccia d'acqua. Non lasciatevi impressionare! Fate la trottola e colpitelo un po' di volte: vedrete che se ne tornerà dritto-dritto da dove è venuto!!!

Occhei! Siete finalmente arrivati alla fine! L'uovo dell'uccello marino è a portata di zampa. Peccato che la padrona di casa vi stia aspettando! E non sembra affatto disposta a lasciarvi portar via l'uovo senza combattere.

La Grande Mamma ce la metterà tutta per impedirvi di rubarle l'uovo. Dovrete scansare il suo enorme becco, schivare gli aguzzi artigli, evitare le gigantesche ali. Fortunatamente, qualche colpo di trottola ben assestato la farà scappare con le piume tra le gambe. Ora Taz non deve far altro che prendere l'uovo e tornarsene a casa a ricevere le ovazioni del suo clan.

Final Boss

ANNUNCI game power

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDITA

VENDO Neo Geo + 2 joypad + Memory Card + alimentatore + adattatore stabilizzato + 2 giochi (King of the Monsters 2 e Eight Men) a L. 750,000.
Fabio tel. 02/9301506 ore pasti.

VENDO giochi per Nintendo a prezzi convenienti, tra i quali: Mega Man L. 65,000, Simon Quest (Castelvania II) L. 65,000, Link (Zelda II) L. 65,000, Duck Tales L. 65,000, Bionic Commando L. 65,000, Stealt A.T.F. L. 65,000, Section Z L. 65,000, Kick Off L. 65,000, The Flintstones L. 80,000, Bugs Bunny L. 75,000. Tutto a prezzi molto trattabili.
Andrea Ballone v.le della Regione - 93100 Caltanissetta tel. 0934/595384.

Occasione! VENDO Sega Mega Drive pal + 2 joypad + 13 cartucce: Sonic, World of Illusion, Alien 3, Bulls vs Lakers, European Club Soccer, Grand Slam, Sports Talk Baseball, E.A. Hockey, J. Madden Football, Chuck Rock, Quack Shot, Super Monaco G.P., Streets of Rage. Tutto a L. 1,000,000 con imballi originali. Massima serietà.
Federico tel. 051/268424.

VENDO gioco per Sega Mega Drive "Altered Beast" a L. 50,000 e vendo anche Game Boy con 3 giochi a L. 150,000.
Simone tel. 0735/780826.

VENDO Game Boy + 4 fantastici giochi completi di scatole e libretti d'istruzione a L. 130,000. Vendo anche Adventure Island per PC Engine a L. 50,000 trattabili. Tutto in ottimo stato.
Andrea tel. 0445/407716 di pomeriggio dal lunedì al venerdì.

VENDO Game Boy in buone condizioni fornito di cavo di collegamento, pile e 3 giochi: Tetris, Super Mario Land, Ninja Turtles a L. 170,000.
I giochi sono disponibili anche separatamente a L. 35,000 cad. Game Boy + Tetris L. 110,000. Prezzi trattabili!
Brunella Russo via Borremans, 37 - 93100 Caltanissetta tel. 0934/27964.

VENDO per Game Gear a L. 53,000 i seguenti giochi: Olimpic Gold, Super Monaco, Shinobi, Psychic World, Ninja Gaiden, Wonder Boy. A L. 62,000 Ax Battler; a L. 66,000 The Simpsons e Alien 3. Due settimane di vita. Tutti con scatola ed istruzioni. Sconti per più giochi. Annuncio sempre valido. Solo zona Biella-Vercelli.
Tel. 015/63876 dalle ore 14,00 alle ore 15,00 e dalle ore 20,00 alle ore 22,00.

VENDO computer Atari 2600 con 5 giochi: Pole Position, Super Football, ecc. + joystick, alimentatore e cavo. Tutto a sole L. 100,000. Possibilmente zona Roma.
Roberto tel. 06/5060651.

VENDO Action Set Nintendo, completo di pistola Zapper e Super Mario Bros + Duck Hunt. Inoltre vendo 3 giochi: Gli Antenati, Super Mario 3 e The Simpsons + Game Genie completo di opuscolo con codici. Il tutto a L. 300,000. Grande offerta. approfittatene!
Francesco Belfiore via Bulgaria, 11 - 96100 Siracusa tel. 0931/757172 (dalle ore 14,00 in poi).

VENDO Sega Mega Drive con 12 giochi (Sonic, Out-Run, Alien Storm, Rambo III, Gynoug, World Cup Soccer, Mystic Defender, Wrestle War, Super Fantasy Zone, James Buster Douglas Knock Out Boxing, Altered Beast, Magical Hat Turbo) il tutto a L. 650,000.
Gennaro Moraca tel. 0823/963730 (ore pasti).

VENDO Mega Drive come nuovo + Moonwalker e 3 giochi (Strider, Last Battle, Altered Beast). Tutti in ottime condizioni. Annuncio sempre valido. Tutto a sole L. 220,000.
Gigi Vietti tel. 0922/857321 dal lunedì al venerdì ore pasti.

VENDO Game Boy (pochi mesi di vita, ottimo stato) completo di 4 cartucce (Tetris, Beetle Juice, WWF Superstars 2, Bart Simpson) al prezzo di sole L. 190,000.
Luca tel. 02/4239362 - 48301785 (ore serali).

VENDO 3 cassette del Nintendo complete di libretto d'istruzioni e scatola contenitrice, non sciupate, anzi trattate molto bene! I titoli sono: Life Force Salamander (Konami), Rusch'n Attack (Konami), Robo Warrior (Jaleco). Telefonare se interessati.
Tel. 039/480601.

VENDO, compro o scambio 7 cartucce del Game Gear fra cui Sonic 2, Super Monaco Gp e Mickey Mouse ognuna a L. 50,000.
Marco Rizzoli tel. 051/6140708.

VENDO Nintendo Nes + 8 giochi a L. 250,000, Sega Mega Drive + 8 giochi a L. 600,000, Sega Master System II + 5 giochi a L. 150,000.
Dino tel. 085/8941918.

VENDO Sega Master System 2 + pistola e 7 giochi a L. 400,000.
Tel. 0362/557936.

VENDO Atari Lynx 1 anno e mezzo di vita, completo di alimentatore originale e borsa Kit Case, con 18 cartucce (Switchblade II, W.C. Soccer, Batman, Ninja Gaiden, XY Bots, Basketbrawl, Checkered Flag, A.P.B., Vicking Child, Casinò...) a L. 700,000 trattabili.
Andrea tel. 06/39720134 solo Roma e provincia.

VENDO per Super Nes/Super Famicom la cartuccia americana "The Mystical Ninja" a L. 80,000, oppure la scambio con un altro gioco. Annuncio valido solo per zona Torino.
Simone tel. 011/8120270 (ore serali).

VENDO Master System Converter a L. 40,000, giochi per Mega Drive (Altered Beast e Wrestle War a L. 20,000 cad.) preferibilmente in provincia di Milano o in Lombardia.
Davide Piasente tel. 0362/557099.

VENDO Super Famicom in perfette condizioni con 2 joypad + alimentatore + presa scart + Street Fighter II a L. 380,000 (spese di spedizione a vostro carico).
Stefano tel. 0861/241955.

CERCO

Acquisto cartucce per Super Famicom e Super Nes, anche usate, a prezzi onesti. Annuncio sempre valido.
Marc Tulli tel. 0864/272838 dalle ore 20,00 alle ore 21,00.

SCAMBIO

SCAMBIO Nintendo Action Set: 2 joystick, pistola Zapper con 13 cartucce (tra cui Turtles, Mario Bros 1 e 2, Mega Man 2, Bayon Billy) con Super Nintendo (se possibile con la cartuccia di Street Fighter 2).
Roberto tel. 0835/381386 dalle ore 14,00 alle ore 17,00.

SCAMBIO 3 cassette del Game Boy (Kung Fu Master, Dyna Blaster, Home Alone) con altri giochi del Game Boy.
Tel. 0142/563623-561519 dalle ore 19,30 alle 21,00.

SCAMBIO cartuccia per SNES (Usa) "Bart's Nightmares" perfettamente funzionante (seminuova, un mese di vita) con una cartuccia SNES-SFAM-SNIN (funzionante, che si veda bene, in buone condizioni) di genere sport, picchiaduro, azione. Scambio anche per Game Boy i seguenti giochi: Bugs Bunny, Hokuto No Ken, Double Dragon, Pro-Wrestling, Soccer Boy. Solo in zona Sesto San Giovanni (MI) ove io risiedo.
Keisure Ueda tel. 26223040.

SCAMBIO Sega Mega Drive giapponese con 2 o 3 titoli riguardanti il Super Famicom; inoltre scambio e compro software per SNES o SFAM.
Maurizio tel. 0773/888845.

GAME OVER

PORTA TU CHE PORTO IO!

Seconda Puntata

Prima di tutto rispondiamo ai dieci milioni di miliardi di lettori che ci hanno scritto a proposito della precedente puntata: ha sfiorato il palo, comunque il portiere era ben piazzato (ha lavorato molto il palestra). Altri hanno sollevato (ma poi rimettetele giù, non fate gli incivili) una serie di polemiche sulla scelta calcistica che sembrerebbe emergere con vigore (e non con rigore) dal titolo della nostra rubrica: "Perché Porto? Io ho sempre tifato Benfica!" contesta Pier Antonio Barros (Lisbona), e non mi sento di dargli ragione, probabilmente perché ho dei problemi di udito, ma non divaghiamo. Abbiamo ricevuto anche un simpatico consiglio da Pierfranco Verde che possiamo così riassumere "viviamo nell'era dei viaggi interplanetari, possibile che per spostarci si utilizzino ancora delle bagnarole? Chiamate il dossier sulle console portatili PORTA TU CHE AEREOPORTO IO, altro che PORTO, e la finiamo qui, altrimenti...". Altrimenti cosa? Pierfranco non è chiaro, ha la carnagione olivastra. Ma torniamo a noi: la console del mese è il GAME GEAR, che il buon Arcangelo "Candito" Natali ha fracassato per voi (o per noi?).

"Amici, fratelli, zii di Sicilia, topi di campagna e gatti di città, sono contento di ritrovarvi tutti qui, numerosi, (ma dove? Da quando ci sei tu abbiamo perso il 14% di share e lo shampoo di Rical, NdTurner) per la seconda puntata di (es)PORTA TU eccetera. Vi presento la mia console preferita in assoluto dopo il Mega Drive ed il Master System, due macchine da gioco distribuite in Italia dalla Giochi Preziosi che vantano titoli che altre console non hanno, per non parlare poi dei sottotitoli, davvero imperdibili. Ma passiamo subito alle versioni post-moderne di questa favolosa macchinina":

1) GAME PEAR: console portatile vera a forma di pera per ecologisti militanti. Invece dei soliti tasti direzionali a croce, il Game Pear presenta uno stick che sembra un picciolo e che in effetti è un picciolo, ma che picciolo! Otto microswitch più due Micro Machines in regalo. Il mio gioco preferito è sicuramente *Buccia Rogers* della Chiquita Software.

2) GHEIM GHIRO: è una versione realizzata dal signor Moto Sega in persona per allietare questi simpatici animaletti durante il lungo letargo invernale. I ghiri adulti sono in genere costretti ad acquistare il videogioco portatile per i loro ghirini, dal momento che questi ultimi generalmente si svegliano prima e rompono le scatole come Yoshi quando non trova le mele. Memorabile lo spot Sega: "Con il Game Ghiro i problemi vanno a farsi un giro".

3) GAME GERE: È la console del famoso Richard. L'attore, noto per alcune interpretazioni cinematografiche addirittura femorali (ricordiamo, giusto per far vedere che siamo degli esperti di cinema e quindi dei cinofili puri, film come *Cotton Club* la pellicola cinematografica preferita da Benetton, *Pretty Woman*, *Ufficiale e Gentiluomo*, *Harry ti presento Jovannona Coscialunga*), ha una versione personalizzata della migliore console portatile Sega, per ammazzare il tempo e le lunghe pause tra un film e l'altro. D'altronde anche noi di GP ci annoieremmo a morte nei momenti di pausa con una moglie come Cindy Crawford...

4) GAME GIARA: sembra un vaso da fiori, invece è un Game Giara! Alla Sega hanno capito al volo il senso degli affari: con una console che può essere utilizzata come recipiente per Baobab Bonsai e, nel contempo, come videogioco, fa felice mammina e figlioletto. Grazie allo schermo a cristalli di clorofilla, giocare con il Game Giara è un'esperienza indimenticabile. L'unico problema è la portatilità della macchina (due chili di terra fertilizzata non sono bruscolini), problema che si intensifica quando la mamma la usa come porta-quercia, ma questo è solo un dettaglio. Non ha bottoni, ma solo una cerniera a lampo.

GAME TREK

Là dove nessun Game Over era giunto prima!

IL MISTERO DEL CRISTALLO SIDERALE (seconda parte)

Riassunto della puntata precedente: Jenny sta per sposarsi con Julio, quando scopre che la sua seconda moglie ha avuto un figlio dall'amante di Henry. Nel frattempo il misterioso ladro che aveva rubato i piani del nuovo grattacielo progettato dalla Newbuildings Inc. si trova faccia a faccia con il tenente Harvey.

IV.

-Chi siete voi che osate avventurarvi oltre i più sperduti confini dei Chip? Che cosa state cercando, stolti mortali, qui, ai margini della galassia conosciuta, dove tempo e spazio non hanno più significato? E soprattutto, che cosa ci fa con voi quel pirla di Apecar?

A queste parole il Capitano Scarlet non ebbe più dubbi: -Sei tu, Incal! Solo tu potresti parlare a quel modo!

Gli altri lo guardarono come se avesse un polipo rosa seduto su una spalla.

-Ebbene sì, -continuò l'entità. -un tempo anch'io ero un essere mortale, e mi chiamavano Incal. Ma molto tempo è passato da allora ed io ho raggiunto un grado più elevato di conoscenza e percezione! Ora so la differenza che passa tra un R800 e un 68060!!! Ma voi recensori di Gippì non potete capire queste finezze!

-Ma certo, - esclamò Raves, una volta due fratelli ora reincarnati in un'unica identità che esteriormente ricordava vagamente il cattivo di Mazinga Z, - non vi ricordate della missione Incal? Quella volta che venne mandato con una sonda interstellare per ripristinare i contatti perduti con quel Mega Drive? È da allora che non riceviamo più sue notizie!

La notizia sconvolse i presenti. Soltanto il capitano sembrava impassibile. Infatti era svenuto in preda alle sue stesse esalazioni corporali.

-Non potete capire - continuò Incal -i giochi che verranno, le console che non vedrete mai, il potere della grafica cinematografica, il multimediale, argh!...- e così via in un delirio logorroico di specifiche tecniche di cui non importava nulla a nessuno.

-MA I TRUCCHI LI FACCIO IO! - Esclamò il Dottor Neon gettandosi sulla console di comando.

-NOOOOOOO!!!!!!!- Urlò il capitano: - Ci ucciderai tutti! Aaaaah!

Neon, schiacciando i tasti a caso sulla console (per la precisione il joypad di un Mega-Super-Game-Grafx), completamente impazzito, impartì all'astronave i più strani comandi che avesse mai ricevuto, tanto che guardò in camera con uno sguardo alquanto stupito, prima di partire a tutta manetta (come definiva MBF la velocità massima di curvatura raggiungibile) verso i profondi abissi dello spazio siderale.

V.

L'equipaggio tornò in sè solo molti minuti dopo. Davanti agli occhi del capitano e degli altri ufficiali di plancia, sullo schermo, si profilava un'immagine familiare e confortante: la base stellare 18.

-Mi piacerebbe proprio sapere come caz...pita siamo arrivati fin qui - si corresse velocemente Madoc, prima di far apparire per una seconda volta il terribile Censore.

-Bella lì - rispose MBF: in questo caso significava più o meno: "si tratta di un bypass nei circuiti del time-warp in cui le coordinate escluse vengono inserite nel computer di bordo tramite un overload nei cristalli di Dilitio."

Gli altri, ormai abituati, afferrarono immediatamente il significato.

-Bene, - disse il Capitano - possiamo considerare la missione compiuta. Tenente Red Fury, comunichi alla flotta astrale che stiamo tornando alla base.

-Va bene, Capitano...Ah, a proposito... C'è una chiamata per lei da parte del Capitano Raist...

-Mmmmh, potrebbe riferirgli, per favore, che sono sotto la doccia, in un Maelstrom galattico, che sono fuggito in Uganda con il mio commercialista, che mi hanno ritirato la patente spaziale, che sono stato mummificato, che...

La linea slanciata dell'astronave era ormai entrata nell'hangar della stazione.

FINE TERZA PARTE

ZIA MARISA HA FATTO CADERE L'OCCHIO!

ATARI LYNX L.189.000

Steel Talons L.69.000 — Switchblade L.69.000 — Toki L.69.000
Robo Squash L.69.000 — Slime World L.59.000 — Fussball/Soccer L.69.000
Gates of Zendocon L.59.000 — Gauntlet L.69.000 — Ms. Pac-Man L.69.000
Baseball Heroes L.69.000 — Shadow of the Beast L.69.000 — Basketbrawl L.69.000

GAMEBOY L.169.000

Spider-Man L.59.000
Hatris L.69.000 — T2 L.69.000 — Sneaky Snakes L.59.000
L.69.000 — Looney Tunes L.59.000 — Star Wars L.69.000
Bart vs. the Juggernauts L.59.000 — Choplifter II L.69.000 — Castelian L.69.000
Prophecy L.69.000 — Soccer Mania L.59.000 — Spider-Man 2 L.59.000

ADDAMS FAMILY	69000
ADVENTURE ISLAND	59000
BATMAN RETURN	69000
BOXXLE	25000
BUGS BUNNY 2	59000
DIG DUG	59000
DOUBLE DRAGON 3	69000
DRAGON'S LAIR	69000
DYNABLASTER	59000
GOEMON	69000
HOME ALONE	69000
JORDAN VS BIRD	69000
LOONEY TUNES	59000
LOOPZ	59000
MARBLE MADNESS	59000
MEGA MAN II	59000
NEMESISS II	69000
OPERATION C	39000
PAPERBOY 2	59000
POWER MISSION	59000
REVENGE OF GATOR	49000
ROBOCOP II	59000
ROGER RABBIT	69000
SIMPSONS	59000
SIMPSONS II	59000
SNOOPY	59000
SOCCER MANIA	59000
SPIDERMAN	59000
SPIDERMAN II	59000
SPY VS SPY	59000
STAR WARS	69000
SUPER KICK OFF	69000
SUPER MARIO L.	59000
SUPER MARIO L. II	69000
T.M.N.T. II	69000
TENNIS	49000
TERMINATOR II	69000
THE PUNISHER	39000
TINY TOONS	59000
TOXIC CRUSADER	59000
TURRICAN	69000
ULTRAMAN	69000
WORLD CUP	59000
WWF	69000
WWF II	59000
XENON II	59000

NEO GEO Console L.599.000

King of the Monsters 2 — 74 MEGS — L.315.000
Ninja Commando — 54 MEGS — L.275.000
Andro Dunos — 34 MEGS — L.375.000
World Heroes — 82 MEGS — L.405.000

ANDRO DUNOS	375000
ART OF FIGHTING	445000
ASO II	249000
BASEBALL STAR 2	185000
BLUE JOURNEY	185000
BOWLING LEAGUE	119000
BURNING FIGHT	235000
CROSSED SWORDS	275000
CYBER LIP	119000
EIGHTMAN	279000
FATAL FURY	275000
FOOTBALL FRANZY	275000
GHOST PILOT	235000
JOY JOY KID	119000
KING OF MONSTER 2	315000
LAST RESORT	275000
MAGICAN LORD	185000
MUTATION NATION	275000
NAM 1975	119000
NINJA COMBAT	185000
NINJA COMMANDO	275000
RIDING HERO	185000
ROBO ARMY	235000
SENGOKU	235000
SOCCER BRAWL	275000
SUPER SPY	185000
TRASH RALLY	275000
WORLD HERO	405000

GAME GEAR + SONIC L.279.000

Alien 3 L.69.000 — Batman Returns L.69.000 — Indiana Jones L.69.000
Shinobi II L.69.000 — Spider-Man L.69.000 — Wimbledon Tennis L.69.000
Klax L.59.000 — L.69.000 — Castle of Illusion L.69.000

I Nostri Punti Vendita :

ALEX Computer
C.so. Francia 333/4 Torino

ALEX Computer 2
Via Tripoli 179/b Torino

Per motivi di spazio non possiamo elencare tutti i prodotti da noi commercializzati.

IL TEMPO GIOCA DALLA NOSTRA PARTE .....

CONSEGNE 24/36 ORE

CON CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO.

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

011/4031001

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza